**TERRY BROOKS**
**GLI EREDI DI SHANNARA**

Traduzione di Chiara Libero
Titolo originale dell'opera:
The Scions of Shannara
1990 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano
I edizione Omnibus ottobre 1990

GLI EREDI DI SHANNARA

Per Judine,
che mi ha ridato
la magia

1

Il vecchio sedeva solo all'ombra dei Denti del Drago, scrutando l'imminente oscurità che inseguiva verso ovest la luce del sole. La giornata era stata insolitamente fredda per essere di mezza estate e la notte si annunciava gelida. Nuvole sparse coprivano il cielo, proiettando i loro profili sulla terra, vagando come bestie senza meta tra la luna e le stelle. Il silenzio riempiva il vuoto lasciato dalla luce morente, come una voce in attesa di manifestarsi.

Era un silenzio che sapeva di magia, pensò il vecchio.

Davanti a lui ardeva un fuoco ancora debole, appena l'abbozzo di quello che occorreva, poiché se ne sarebbe andato per parecchie ore. Osservò attentamente il fuoco con un misto di speranza e disagio, prima di chinarsi per aggiungere ceppi più grossi di legna secca, che ravvivarono rapidamente la fiamma. Li sistemò con un bastoncino, poi fece un passo indietro, respinto dal calore. Restò immobile al margine del cerchio di luce, tra il fuoco e l'oscurità sempre più fitta: era una creatura indefinibile che avrebbe potuto appartenere sia all'una sia all'altro, o a nessuno dei due.

Gli occhi del vecchio scintillavano, mentre lo sguardo vagava lontano. Le cime dei Denti del Drago si protendevano verso il cielo come ossa che la terra non riusciva a trattenere. C'era un grande silenzio sulle montagne, qualcosa di segreto che si abbarbicava come nebbia in una mattinata gelida, e nascondeva tutti i sogni dei secoli.

La fiamma crepitava vivacemente e il vecchio raccolse la brace scoppiettante che minacciava di cadere su di lui. Il vecchio non era altro che un mucchietto di fuscelli, legati malamente insieme, che un vento troppo impetuoso poteva ridurre in polvere. Indumenti grigi e un mantello da boscaiolo gli pendevano addosso, come su uno spaventapasseri. La pelle scura aveva una consistenza coriacea, ed era tutta raggrinzita. Capelli e barba bianchi gli inghirlandavano il capo sottile e delicato, come ciuffi di garza alla luce del fuoco. Così rugoso e ingobbito, dimostrava un centinaio d'anni.

In realtà ne aveva quasi mille.

Davvero strano, pensò d'un tratto, rammentando gli anni trascorsi. Paranor, il Consiglio delle Razze, persino i Druidi: svaniti. Strano davvero che fosse sopravvissuto a tutti.

VISIT…

Scosse il capo. Erano tempi così lontani che stentava a riconoscerli come parte della sua vita. Aveva creduto che fossero finiti, svaniti per sempre. Aveva sperato di essersene liberato. Ma non era così, probabilmente. Non era possibile liberarsi da qualcosa a cui doveva il fatto di essere ancora vivo. Come avrebbe potuto essere ancora su questa terra, se non per il sonno del Druido?

Rabbrividì alla notte che calava; l'oscurità ormai lo circondava completamente, mentre l'ultimo raggio di sole scivolava dietro l'orizzonte. Era giunto il momento. I sogni gli avevano rivelato che l'ora era scoccata, e il vecchio credeva ai sogni, perché li comprendeva. Anche questo faceva parte della sua vecchia vita, che non l'avrebbe mai lasciato libero: sogni, visioni di mondi oltre i mondi conosciuti, avvertimenti e verità, cose possibili, talvolta inevitabili.

Si allontanò dal fuoco e si avviò lungo lo stretto sentiero tra le rocce. Le ombre si chiusero su di lui, con tocco gelido. Camminò a lungo aggirando strette gole, arrampicandosi a fatica su giganteschi macigni, zigzagando tra dirupi scoscesi e fenditure irregolari della roccia. Quando riemerse alla luce, si ritrovò in una vallata poco profonda, punteggiata di rocce, dominata da un lago la cui superficie vetrosa si rifletteva su di lui con un bagliore verdastro.

In questo lago riposavano le ombre dei Druidi ormai scomparsi. Era stato chiamato al Perno dell'Ade.

«Si potrebbe anche andare avanti così» borbottò piano.

Camminò lentamente, con cautela, scendendo nella valle a passi incerti, con il cuore che gli pulsava nelle orecchie. Era stato lontano a lungo. Le acque davanti a lui rimasero immobili; le ombre giacevano addormentate. Meglio così, pensò. Meglio non disturbarli.

Raggiunse la riva e si fermò. Era circondato dal silenzio. Respirò a fondo, e l'aria gli gorgogliò dal petto mentre espirava, come foglie secche spazzate dal vento sulla roccia. Si tastò la vita, cercando una borsa, e allentò i lacci che la tenevano chiusa. Con cautela vi mise la mano e ne trasse una manciata di polvere nera mescolata a scintille argentee. Dopo un attimo di esitazione, la gettò in aria, sul lago.

La polvere esplose nel cielo con una strana luce che fece risplendere l'aria intorno a lui, come se fosse stato di nuovo giorno. Non c'era calore, solo luce. Luccicò e danzò nella notte, come una cosa viva. Il vecchio, stringendosi nel mantello da boscaiolo, restò a guardare con gli occhi che scintillavano per il bagliore riflesso. Si dondolò leggermente avanti e indietro, e per un attimo si sentì giovane di nuovo.

Poi, d'un tratto, un'ombra apparve nella luce, innalzandosi come uno spettro, una sagoma scura che poteva essere creata dall'oscurità. Ma il vecchio sapeva. Non era una creatura vagante, ma un essere evocato. L'ombra si contrasse e prese forma. Era lo spirito di un uomo avvolto in un mantello nero, un'apparizione alta e severa che chiunque avesse già visto

avrebbe riconosciuto all'istante.
«Salve, Allanon» mormorò il vecchio.
Il capo nascosto dal cappuccio si piegò all'indietro, e la luce rivelò con chiarezza i lineamenti scuri, severi nel volto spigoloso e barbuto: il lungo naso sottile, la bocca, la fronte fiera che pareva fusa nel ferro e gli occhi che sembravano guardare dritto in fondo all'anima. Lo sguardo dello spirito fissò il vecchio.
«Ho bisogno di te.»
La voce era un sussurro nella mente del vecchio, un sibilo di dolore e di pressante necessità. L'ombra comunicava solo attraverso il pensiero. Il vecchio indietreggiò, desiderando per un istante che la cosa da lui evocata potesse sparire. Poi si riprese e affrontò con fermezza la sua paura.
«Non sono più uno di voi!» disse con tono severo, stringendo gli occhi minacciosamente e scordando che non era necessario parlare. «Non puoi darmi degli ordini!»
«Io non do ordini. Io chiedo. Ascoltami. Sei rimasto solo tu, sei l'ultimo finché il mio successore non sarà trovato. Capisci?»
Il vecchio rise nervosamente. «Capire? Ah! Chi capisce meglio di me?»
«Una parte di te sarà sempre ciò che un tempo non avresti messo in dubbio di essere. La magia è in te. Sempre. Aiutami. Io invio i sogni, e i figli di Shannara non rispondono. Qualcuno deve recarsi da loro. Qualcuno deve fare in modo che capiscano. Tu.»
«Io no! Vivo lontano dalle razze ormai da anni. Non voglio più avere nulla a che fare con i loro guai!» Il vecchio raddrizzò il corpo nodoso e si accigliò. «Mi sono liberato di quelle sciocchezze molto tempo fa.»
L'ombra parve alzarsi e allargarsi improvvisamente davanti a lui, e il vecchio si sentì sollevare da terra. Si librò verso il cielo, nel profondo della notte. Non lottò, ma restò immobile, anche se poteva sentire la rabbia dello spettro scorrere su di lui come un fiume tenebroso. La voce dell'ombra aveva il suono di ossa scricchiolanti.
«Guarda».
Apparvero le Quattro Terre, distese davanti a lui: una visione di praterie, montagne, colline, laghi, foreste e fiumi, tratti di terra illuminati dal sole. Vedendo le Quattro Terre così chiaramente e da un punto così alto del cielo trattenne il respiro, pur sapendo che era solo una visione. Ma quasi immediatamente il sole cominciò a svanire, il colore a sbiadirsi.
Ridiscese l'oscurità, colma di nebbia grigia e opaca e di cenere sulfurea che si alzava da crateri estinti. La terra si trasformò facendosi deserta e senza vita. Il vecchio si sentì sospingere, e mentre scendeva fu assalito dal disgusto per l'odore e la vista di quella catastrofe. Gli umani vagavano a branchi nella desolazione, più simili a bestie che a uomini. Si spingevano e si strattonavano, gridavano e stridevano. Tra loro volteggiavano ombre scure, incorporee ma con occhi di brace. E le ombre vagavano tra gli uomini unendosi a loro, diventando loro, e

lasciandoli di nuovo. Si muovevano secondo una danza macabra, ma con uno scopo preciso: le ombre stavano divorando gli umani. Questo vide, le ombre che si nutrivano di esseri umani.
«Guarda.»
La visione mutò all'improvviso. Il vecchio vide allora se stesso, un mendicante scheletrico, coperto di stracci, di fronte a un calderone di fuoco bianco che borbottava, turbinava e mormorava il suo nome. Dal calderone i vapori si alzavano e serpeggiando si facevano strada fino a lui, avvolgendolo, cullandolo, come un bambino. Tutt'intorno vagavano delle ombre, da principio sfiorandolo, poi entrando in lui, involucro vuoto, dove potevano giocare a loro piacimento. Sentiva il loro tocco; aveva voglia di urlare.
«Guarda.»
Ancora una volta la visione mutò. Apparve una vasta foresta al cui centro si ergeva una grande montagna. Sulla sommità della montagna c'era un castello antico e corroso dal tempo, con torri e parapetti che si innalzavano contro il buio della terra. Paranor! Paranor era tornata! Il vecchio sentì che qualcosa di luminoso e pieno di speranza gli scaturiva da dentro, e desiderò poter urlare tutta la sua esultanza. Ma già i vapori serpeggiavano intorno al castello. Già le ombre vagavano sempre più vicine. L'antica fortezza cominciò a creparsi e a sgretolarsi; pietre e calcinacci cedevano come stritolati da una morsa. La terra tremò e urla si alzarono dagli umani, ridotti come animali. La terra eruttò fuoco, spezzando la montagna su cui si ergeva Paranor, e lo stesso castello. L'aria si riempì di lamenti e uno di questi lo privò dell'unica speranza che gli fosse rimasta. Il vecchio aveva riconosciuto tra gli altri il suo lamento.
Poi le immagini svanirono. Il vecchio si trovò davanti al Perno dell'Ade, all'ombra dei Denti del Drago, solo con lo spettro di Allanon. Nonostante la sua risoluzione, era scosso dai tremiti.
Lo spettro gli puntò il dito addosso.
«Sarà come ti ho mostrato, se i sogni verrànno ignorati. Sarà così, se ti rifiuti di agire. Devi collaborare. Va' da loro, dal ragazzo, dalla ragazza e dallo Zio Oscuro. Di' loro che i sogni sono veri. Di' loro di venire qui da me la prima notte di luna nuova, quando questo ciclo sarà completo. Allora parlerò.»
Il vecchio aggrottò la fronte e borbottò tormentandosi il labbro inferiore. Ancora una volta strinse con le dita i cordoni che chiudevano la borsa e la ricacciò nella cintola. «Lo farò perché non è rimasto nessun altro!» disse infine, sputando fuori le parole con disgusto. «Ma non ti aspettare...!»
«Limitati ad andare da loro. Non ti si chiede altro. Non ti si chiederà altro. Va'.»
L'ombra di Allanon guizzò vivacemente e scomparve. La luce a poco a poco diminuì e la valle fu nuovamente deserta. Il vecchio restò ancora un attimo a fissare le acque calme del

lago, poi si allontanò.
Al suo ritorno, trovò il fuoco ancora acceso, ma ormai flebile e indifeso nella notte. Il vecchio fissò con sguardo assente le fiamme, poi vi si accoccolò davanti. Smosse la cenere che si stava formando e ascoltò il silenzio dei suoi pensieri.
Conosceva il ragazzo, la ragazza e lo Zio Oscuro. Erano i figli di Shannara, quelli che avrebbero potuto salvare tutti loro, quelli che avrebbero potuto far tornare la magia. Scosse il capo ormai bianco. Come li avrebbe convinti? Se non ascoltavano Allanon, come potevano dar retta a lui?
Rivide col pensiero quelle visioni spaventose. Avrebbe fatto meglio a trovare il modo di farsi ascoltare, pensò. Perché, come gli piaceva ricordare, sapeva qualche cosa sulle visioni, ed esisteva in loro Una verità che persino uno come lui, uno che aveva rinnegato i Druidi e la loro magia, poteva riconoscere. Se i figli di Shannara non avessero ascoltato, quelle visioni sarebbero diventate realtà.

2

Sulla soglia dell'ingresso di servizio della birreria Blue Whisker, Par Ohmsford fissava il buio cunicolo della strada che si insinuava tra le case, nel baluginìo delle luci di Varfleet. Il Blue Whisker era un edificio vasto e cadente, con le pareti di legno e il tetto coperto di assicelle, e aveva tutta l'aria di essere stato, un tempo, un granaio. Al piano superiore c'erano delle stanze da letto, a quello inferiore la sala da pranzo e sul retro i magazzini. Si trovava alla base di un gruppo di edifici che formavano una specie di asimmetrica U, su una collina all'estremità occidentale della città.
Par respirò profondamente l'aria della notte, assaporandone gli aromi. Odori di città, odori di vita, di stufato di carne e verdure miste a spezie, di liquori dal sapore aspro e di birra pungente; tutti i profumi che permeavano le stanze e i corpi erano là: i finimenti di cuoio, il ferro dalle forge ancora rosse di braci tenute costantemente accese, il sudore delle bestie e degli uomini alloggiati gli uni accanto agli altri, il sapore della pietra, del legno e della polvere, che si univano e si mischiavano.
Lungo il vicolo, oltre le botteghe e gli uffici con le pareti di legno segnate da graffiti, la collina degradava verso la parte centrale della città, a est. Alla luce del giorno Varfleet era un insieme monotono di costruzioni, un labirinto di muri di pietra e strade, di tetti di legno coperti di pece, ma di notte assumeva un aspetto diverso. Gli edifici svanivano nell'oscurità e migliaia di luci si stendevano fin dove l'occhio poteva giungere, come uno sciame di lucciole. Punteggiavano il paesaggio trasfigurato, formavano tremolanti strisce dorate sulla pelle liquida del fiume Mermidon che scorreva verso sud. In quei momenti Varfleet era bella, trasformata come per magia da stracciona in reginetta delle fate.
A Par piaceva pensare che la città fosse magica. La città gli piaceva comunque: gli piaceva la sua animazione di uomini e di cose, la sua ricca confusione di vite. Era ben diversa dalla

sua casa di Valle d'Ombra; non assomigliava affatto al minuscolo villaggio tra i boschi dove era cresciuto. Le mancava la purezza degli alberi e dei ruscelli, la solitudine, la sensazione di tranquillità senza tempo che ingenTiili va l'esistenza nella Valle. La città non sapeva nulla di quella vita, e non gliene importava niente. A lui la città piaceva comunque. Non doveva fare una scelta, dopotutto, e poteva apprezzare entrambi quei luoghi tanto diversi.

Coll, naturalmente, non era d'accordo. Aveva idee completamente diverse. Varfleet non era niente altro che una città fuorilegge ai limiti del dominio della Federazione, un covo di miscredenti, un luogo dove chiunque poteva farla franca. In tutta Callahorn, addirittura in tutte le Terre del Sud, non esisteva posto peggiore. Coll odiava la città.

Le voci e il tintinnìo dei bicchieri emergevano dall'oscurità alle sue spalle: i rumori della birreria che si facevano sentire per un attimo, quando la porta veniva aperta, e svanivano di nuovo quando la si richiudeva. Par si voltò. Suo fratello avanzava con cautela lungo il vicolo, quasi senza volto nell'oscurità.

«E' quasi ora» disse Coll, una volta raggiunto il fratello.

Par annuì. Accanto a lui sembrava piccolo e snello; Coll era un giovane grande e grosso, ben piantato, con lineamenti squadrati e capelli color fango. Un estraneo non li avrebbe creduti fratelli. Coll era il tipico uomo della Valle, abbronzato e rozzo, con mani e piedi enormi. I piedi erano oggetto di continue battute. Par si divertiva a paragonarli a zampe di papero. Egli era sottile e biondo, con i lineamenti inconfondibilmente elfi, dalle orecchie che finivano in una punta sottile, alla fronte, agli zigomi alti. C'era stato un tempo in cui il sangue elfo era andato quasi completamente perduto a causa dell'isolamento nella Valle di generazioni e generazioni di Ohmsford. Ma quattro generazioni prima (così gli aveva raccontato il padre), il bisnonno di suo nonno era tornato nelle Terre dell'Ovest, le terre degli Elfi, aveva sposato una fanciulla elfa e generato un maschio e una femmina. Il figlio aveva sposato un'altra ragazza elfa, e per ragioni mai chiarite la giovane coppia (i futuri bisnonni di Par) era tornata nella Valle, portando così tra gli Ohmsford nuovo sangue elfo. Ma molti membri della famiglia, tra i quali Coll e i suoi genitori, Jaralan e Mirianna, non mostravano affatto i segni dei loro avi di sangue misto. In Par, invece, l'ascendenza era immediatamente evidente.

Purtroppo essere così riconoscibile non era sempre desiderabile. A Varfleet, Par mascherava i lineamenti depilandosi le sopracciglia, tenendo i capelli lunghi per nascondere le orecchie e scurendosi la pelle con una pomata. Non aveva altra scelta. A quei tempi per un erede degli Elfi non era saggio attirare l'attenzione.

«Si è proprio vestita da gran sera stanotte, vero?» disse Coll, lanciando un'occhiata lungo il vicolo, verso la città sottostante! «Velluto nero e lustrini e neppure un filo fuori posto.

Ragazza in gamba, questa città. Persino il cielo le è amico.»
Par sorrise. "Che poeta mio fratello!" Il cielo era limpido e pieno del chiarore della sottile luna crescente e delle stelle.
«Se tu le lasciassi qualche possibilità, magari impareresti ad apprezzarla.»
«Chi, io?» Coll sbuffò. «Non se ne parla proprio. Sono qui perché ci sei tu. Non resterei un minuto di più se non dovessi farlo.»
«Puoi andartene se vuoi .»
Coll ebbe un gesto di stizza. «Non ricominciamo, Par. Ne abbiamo già discusso abbastanza. Sei stato tu a dire che dovevamo venire al nord, in città. Non mi piaceva l'idea allora, e non mi piace neppure adesso. Ma questo non cambia il fatto che abbiamo deciso di farlo insieme, tu e io. Bel fratello sarei se ti lasciassi qui e me ne tornassi nella Valle! In ogni caso, credo che non te la caveresti senza di me.»
«Va bene, va bene, stavo solo...» Par cercò di interromperlo.
«Cercando di farti quattro risate alle mie spalle!» terminò Coll animatamente. «Ultimamente l'hai fatto in più di un'occasione. Sembra che ti ci diverta un mondo.»
«Non è vero.»
Coll lo ignorò, scrutando nel buio.
«Non mi permetterei mai di scherzare su qualcuno con i piedi da papero.»
A Coll sfuggì un sorriso. «Parli bene, piccoletto con le orecchie a punta. Dovresti essermi grato per aver deciso di restare a tenerti d'occhio!»
Par gli diede una spinta, per gioco, e scoppiarono a ridere.
Poi si calmarono, guardandosi l'un l'altro nel buio, ascoltando i rumori che venivano dalla birreria e dalle stradine. Par sospirò.
Era una calda e pigra serata di mezza estate, che faceva sembrare le giornate fresche e pungenti delle ultime settimane un lontano ricordo. Il genere di notte in cui vengono fuori i guai e i sogni si mettono a giocare.
«Si dice che i Cercatori siano in città» lo informò d'un tratto Coll, rovinando quel momento di buon umore.
«Circolano continuamente voci del genere» replicò Par.
«E le voci spesso rispondono a verità. Sembra che vogliano individuare tutti quelli che praticano la magia, farli smettere e chiudere le birrerie.» Coll lo stava fissando con attenzione.
«Cercatori, Par. Non semplici soldati. Cercatori.»
Par sapeva bene chi erano i cercatori, la polizia segreta della Federazione, il braccio armato dei Legislatori del Consiglio della Coalizione. Lo sapeva.
Lui e Coll erano arrivati a Varfleet due settimane prima: Avevano viaggiato verso nord partendo da Valle d'Ombra, lasciando la sicurezza, le abitudini e le pareti protettive della loro casa, giungendo ai territori di confine di Callahorn. Lo avevano fatto perché Par aveva deciso che doveva essere così, che era giunto il momento di raccontare le loro storie in altri luoghi, di fare in modo che altri, oltre agli abitanti della Valle,

sapessero. Si erano diretti a Varfleet perché era una città aperta, libera dal dominio della Federazione, il paradiso dei fuorilegge e dei rifugiati, sì, ma anche delle idee, un luogo dove la gente ascoltava ancora con la mente sgombra da pregiudizi, dove la magia era ancora tollerata, persino incoraggiata.
Par aveva la magia e, con Coll al seguito, l'aveva portata a Varfleet per esibirne i prodigi. Di magia praticata da altri ce n'era in abbondanza, ma la sua era di un tipo completamente diverso, era vera.
Il primo giorno avevano trovato il Blue Whisker, una delle birrerie più grandi e famose della città. Par aveva convinto il proprietario ad assumerli. Se lo aspettava. Infatti, con la canzone magica poteva persuadere chiunque a far quasi tutto.
"Magia Vera." Pronunciò le parole tra sé.
Non era rimasta molta magia vera nelle Quattro terre, non oltre le remote lande dove ancora non si estendeva il dominio della Federazione. La canzone era l'ultima magia degli Ohmsford. Era stata tramandata attraverso dieci generazioni sino a lui, anche se il dono aveva completamente ignorato certi membri della famiglia, scegliendo a suo capriccio. Coll non l'aveva. I suoi genitori non l'avevano. Anzi, nessuno della famiglia Ohmsford l'aveva posseduta da quando i suoi bisnonni erano tornati dalle Terre dell'Ovest. Ma la magia della canzone era stata sua fin dal giorno della nascita, la stessa magia scaturita quasi trecento anni prima, con il suo avo Jair.
Glielo raccontavano le storie e le leggende. Se hai un desiderio, canta e si avvererà. Riusciva a creare nella mente degli ascoltatori immagini così simili alla realtà da sembrare reali. Poteva creare dal nulla qualcosa di concreto.
Ecco cosa l'aveva portato a Varfleet. Per tre secoli la famiglia Ohmsford aveva tramandato le leggende della stirpe elfa di Shannara. Tutto era cominciato con Jair. A dire la verità, era iniziato molto, molto prima, quando le leggende non narravano di magia, perché non era ancora stata scoperta, ma del vecchio mondo prima della distruzione delle Grandi Guerre.
Le raccontavano i pochi sopravvissuti a quello spaventoso olocausto.
Jair era stato il primo ad avere il dono della canzone magica che lo aiutava nel corso del racconto a dare concretezza alle immagini create dalle parole, a far sì che le storie prendessero vita nella mente di chi le ascoltava. Erano racconti di tempi antichi: le leggende della stirpe elfa di Shannara; i Druidi e il loro Consiglio a Paranor; gli Elfi e i Nani; la magia che dominava la loro vita. Si parlava di Shea Ohmsford e di suo fratello Flick e della loro ricerca della Spada di Shannara; di Wil Ohmsford e di Amberle, la bellissima, tragica fanciulla elfa, e della loro lotta per ricacciare le orde di Demoni del Divieto; dei Druidi, Allanon e Bremen; del re elfo Eventine Elessedil; di guerrieri come Balinor Buckhannah e Stee Jans; di tanti eroi. Chi aveva il dono della canzone poteva usare la sua magia. Generazioni di Ohmsford erano nati ed erano morti, molti portando con sé le leggende in terre lontane.

Ormai da tre generazioni nessun membro della famiglia aveva raccontato queste storie fuori della Valle. Nessuno aveva voluto correre il rischio di venire catturato.
Era molto pericoloso. La pratica della magia, in ogni sua forma, era bandita dalle Quattro Terre, o almeno dai luoghi dove la Federazione governava, che era poi la stessa cosa. Era così da cento anni. In tutto quel tempo nessun Ohmsford aveva lasciato la Valle. Par era stanco di ripetere le stesse storie agli stessi pochi ascoltatori. Altri avevano bisogno di ascoltarle, di conoscere la verità sui Druidi e sulla magia, sulle lotte che avevano preceduto l'era in cui ora vivevano. Il timore di essere catturato era stato vinto dall'irresistibile richiamo. così aveva preso la sua decisione, nonostante le obiezioni dei genitori e di Coll. Poi Coll aveva deciso di andare con lui, come faceva ogni volta che, a suo parere, il fratello aveva bisogno di essere tenuto d'occhio. Era stato deciso di cominciare da dove ancora si praticava la magia in forme minori, un segreto di dominio pubblico che sfidava l'intervento della Federazione.
La magia che si poteva trovare a Varfleet era davvero robetta da poco e quasi non valeva lo sforzo di perseguirla. Callahorn era solo un protettorato della Federazione e Varfleet così lontana da trovarsi quasi nei territori liberi. Ancora non era stata occupata militarmente. Fino a quel momento la Federazione non sembrava darsene pena.
Ma... i Cercatori? Par scosse il capo. I Cercatori erano tutta un'altra faccenda. I Cercatori si facevano vivi solo quando l'intenzione di soffocare una pratica di magia era seria. Nessuno voleva averci a che fare.
«Sta diventando troppo pericoloso per noi» disse Coll, come leggendo nella mente di Par. «Ci scopriranno.»
Scosse il capo. «Siamo solo due tra i tanti che praticano la magia» rispose. «In una città piena di maghi.»
Coll lo guardò. «Due tra tanti, sì, ma i soli a usare la magia vera.»
Par gli restituì lo sguardo. La birreria li stava pagando bene, meglio di quanto non fosse mai successo. Avevano bisogno di quel denaro per aiutare la loro famiglia e la gente della Valle a pagare le tasse che la Federazione esigeva. Non voleva rinunciarci per una semplice diceria.
Contrasse la mascella. Non voleva rinunciarci soprattutto perché significava riportare le storie nella Valle e tenerle sepolte laggiù, ignorate da coloro che avevano bisogno di conoscerle. Significava che la repressione di idee e di pratiche, che a grandi passi avanzava nelle Quattro Terre come una morsa, si era inasprita ancora una volta.
«Dobbiamo andare» disse Coll, interrompendo i suoi pensieri.
Par provò una rabbia improvvisa, prima di rendersi conto che suo fratello non voleva dire che se ne dovevano andare dalla città, ma che dovevano spostarsi dalla soglia al palcoscenico, all'interno della birreria. Il pubblico li stava aspettando.
Lasciò che la rabbia svanisse, e che la tristezza prendesse il

suo posto.
«Vorrei vivere in un'altra epoca» disse piano. Poi fece una pausa spiando la reazione di Coll. «Vorrei che esistessero ancora gli Elfi e i Druidi. E gli eroi. Come vorrei che ci fosse anche un solo eroe.»
Si avviò con passo lento, colpito improvvisamente da un altro pensiero.
Coll si spostò dalla soglia, diede una gran manata sulla spalla del fratello, lo fece voltare e lo sospinse lungo il corridoio buio. «Chissà? se continui a cantare le loro gesta, magari torneranno.»
Par si lasciò condurre come un bambino. Ma non stava più pensando agli eroi, né agli Elfi o ai Druidi, e neppure ai Cercatori.
Stava pensando ai sogni.
Raccontarono la storia della resistenza elfa a Halys Cut, di come Eventine Elessedil, gli Elfi, Stee Jans e il Libero Battaglione avessero lottato a difesa del Confine, contro la violenza delle orde dei Demoni. Era una delle storie preferite di Par, la prima del ciclo delle grandi battaglie degli Elfi nella terribile guerra delle Terre dell'Ovest. Stavano in piedi su una pedana in fondo alla sala principale della birreria: Par in primo piano e Coll un passo indietro. Le luci basse rischiaravano una massa di corpi e di occhi attenti. Mentre Coll raccontava la storia, Par evocava le immagini con la sua canzone, e la birreria si animava per la magia di quella voce, che pervadeva le cento e più persone presenti della paura, della rabbia e della determinazione che avevano animato i difensori di Halys Cut. Riusciva a mostrare la furia dei Demoni; faceva udire le grida della battaglia. Trascinava il pubblico nel vivo della storia e tutti ne erano catturati. Erano sul sentiero dell'assalto dei Demoni. Assistevano al ferimento di Eventine e alla successione di suo figlio Ander come capo degli Elfi. Vedevano il druido Allanon affrontare e allontanare da solo la magia dei Demoni. Sperimentavano vita e morte con una verosimiglianza terrificante.
Quando finirono calò un silenzio prodotto dallo stupore, poi scoppiarono in uno sfrenato tintinnio di bicchieri di birra, di grida di evviva e di gioia, come non era mai accaduto per nessuna rappresentazione precedente. Il frastuono suscitato dall'entusiasmo era tale che per un attimo sembrò che crollasse il tetto della birreria. Par era madido di sudore, per la prima volta consapevole di quanto aveva dato nel corso della narrazione. Eppure la sua mente era distaccata, mentre lasciavano il palcoscenico per il breve riposo che era concesso tra i racconti: stava ancora pensando ai sogni.
Coll si fermò a prendere un bicchiere di birra, e Par proseguì lungo il corridoio fino a un barile capovolto, vicino all'ingresso della cantina. Vi si sedette pesantemente, immerso nei suoi pensieri.
Era ormai un mese che gli giungevano i sogni, e ancora non ne aveva capito il messaggio.

I sogni si presentavano con una frequenza che gli procurava un certo disagio. Cominciavano sempre con una figura avvolta in un manto nero che si levava da un lago: una figura che avrebbe potuto essere Allanon, un lago che avrebbe potuto essere il Perno dell'Ade. Nei sogni le immagini balenavano tremolanti e le visioni avevano una consistenza eterea che ne complicava la decifrazione. La figura si rivolgeva a lui, sempre con le stesse parole. «Vieni; c'è bisogno di te. Le Quattro Terre sono nel pericolo più spaventoso, la magia è quasi perduta. Vieni subito, figlio di Shannara.»

C'era anche dell'altro, che variava di sogno in sogno: a volte immagini di un mondo generato da un incubo indicibile; a volte visioni dei talismani perduti: la Spada di Shannara e le Pietre Magiche. A volte era invocato anche l'intervento della piccola Wren e dello zio Walker Boh. Anche loro dovevano venire. C'era bisogno anche di loro.

Dopo la prima notte aveva pensato che i sogni fossero un effetto secondario dell'uso prolungato che faceva della canzone magica. Cantava le antiche storie del Signore degli Inganni e dei Messaggeri del Teschio, dei Demoni e delle Mortombre, di Allanon e di un mondo minacciato dal male, ed era del tutto naturale che le storie e le immagini si riversassero nei sogni. Aveva provato a rimediare usando la canzone magica per racconti più leggeri, ma non aveva ottenuto nessun risultato. I sogni persistevano. Non voleva dirlo a Coll perché gli avrebbe fornito una nuova scusa per convincerlo a smettere di invocare la magia della canzone e a tornare nella Valle.

Poi, tre notti prima, i sogni non erano più giunti, tutto d'un tratto così come erano cominciati. Ora si chiedeva perché. Chissà, forse si era sbagliato sulla loro origine. C'era un'altra possibilità: forse non provenivano dall'interno, ma erano stati inviati da qualcuno.

Da chi?

Da Allanon? Dal vero Allanon, morto da trecento anni?

Da qualcun altro?

Da qualcos'altro? Qualcosa che aveva ragioni tutte sue e che non aveva buone intenzioni nei suoi confronti?

Rabbrividì a quel pensiero, scacciò il problema dalla mente e a passi rapidi raggiunse Coll.

Per il secondo racconto la folla era ancora più numerosa, e quelli che non erano riusciti a trovare posto stavano in piedi, addossati alla parete. Il Blue Whisker era un grande locale, la sala sul davanti misurava più di trenta metri di larghezza e sotto la volta del tetto file di lampade a olio e di reti da pesca creavano un'atmosfera velata, studiata per insinuare una certa intimità. Par non sarebbe riuscito a tollerare un'intimità maggiore: i clienti della birreria premevano contro la piattaforma e qualcuno, addirittura, vi si era seduto sopra e beveva. Era un gruppo diverso da quello precedente, anche se il ragazzo della Valle non avrebbe saputo dire perché. Era una sensazione diversa, come se ci fosse stato qualcosa di estraneo nella

sua composizione. Anche Coll doveva averlo percepìto. Mentre si preparavano all'esibizione, guardò spesso Par di sfuggita e nei suoi occhi scuri si rifletteva il disagio.
Un uomo alto, con la barba nera, avvolto in un mantello grigiastro da boscaiolo, avanzò tra la folla fino al bordo della piattaforma e si piazzò tra altri due. Questi alzarono lo sguardo, come intenzionati a dire qualcosa, poi videro meglio la faccia dell'altro ed evidentemente ci ripensarono. Par restò un attimo a osservare, poi distolse lo sguardo. C'era decisamente qualcosa di strano.
Coll si chinò mentre cominciava un ritmico battimani. La folla cominciava a innervosirsi. «Par, non mi piace affatto. C'è qualcosa...»
Non finì la frase. Il proprietario della birreria si avvicinò e disse loro, in termini spicci, di iniziare la rappresentazione, prima che la folla perdesse il controllo e cominciasse a spaccare tutto. Coll si allontanò senza una parola. Le luci si abbassarono e Par iniziò a cantare. Era la storia di Allanon e della sua battaglia con la Jachyra. Coll iniziò il racconto con la descrizione del contesto spiegando al pubblico che razza di giorno fosse, com'era la gola in cui il Druido penetrò con Brin Ohmsford e Rone Leah, come d'un tratto ogni cosa sprofondò nel silenzio. Par creò le immagini nelle menti degli ascoltatori, instillando un senso di ansia e di attesa, tentando invano di non provare lui stesso quelle sensazioni.
In fondo alla sala, alcuni uomini stavano bloccando le porte
..
e le finestre, figure apparse dal nulla vestite tutte di nero. Si intravedevano bagliori di armi. Sulle maniche e sul petto c'erano dei simboli di colore chiaro. Par strizzò gli occhi, aguzzando la vista da elfo.
Una testa di lupo.
Gli uomini in nero erano Cercatori.
La voce di Par esitò e le immagini s'incrinarono e persero la loro forza. Gli uomini incominciarono a bisbigliare e a guardarsi attorno. Coll interruppe il racconto. L'agitazione permeava l'aria. Nel buio alle loro spalle c'era qualcuno. Erano dappertutto.
Coll si avvicinò con aria protettiva.
Poi le luci si ravvivarono e un drappello di Cercatori avanzò dalla porta. Si alzarono urla e grugniti di protesta, ma gli uomini che avevano osato protestare sparirono rapidamente dalla circolazione. Il proprietario del Blue Whisker tentò di intervenire, ma venne spinto da una parte.
Il drappello di uomini si fermò proprio davanti alla pedana. Un altro gruppo bloccò le uscite. Erano vestiti di nero dalla testa ai piedi, con i volti mascherati e le insegne con il lupo scintillanti. Le loro armi, spade corte, pugnali e bastoni, erano sguainate. Il gruppo era misto: grossi e piccoli, impettiti e curvi, ma tutti con lo stesso aspetto minaccioso.
Il capo era un uomo vigoroso, sottile, con braccia spaventosamente

lunghe e una corporatura possente. La mascella e la bocca, lasciate scoperte dalla maschera, denunciavano la sua durezza; il mento era coperto da ispidi peli rossicci; il braccio sinistro era inguainato fino al polso.
«I vostri nomi?» chiese. La voce era flebile, quasi un sussurro.
Par esitò. «Cosa abbiamo fatto?»
«Vi chiamate Ohmsford?» L'uomo li osservava attentamente.
Par annuì. «Sì. Ma non abbiamo...»
«Siete in arresto per aver violato la Legge Suprema della Federazione» annunciò con calma. Si alzò un brusio tra gli avventori. «Avete usato la magia a dispetto di...»
«Stavano solo raccontando delle storie!» gridò un uomo pochi metri più in là. Uno dei Cercatori lo colpì rapido con il suo bastone e l'uomo si accasciò a terra.
«Avete usato la magia contro le disposizioni della Federazione, minacciando di conseguenza la sicurezza pubblica.»
L'uomo non degnò neppure di un'occhiata l'avventore caduto.
«Sarete portati...»
Non riuscì a finire. Una lampada a olio cadde improvvisamente dal soffitto sulla folla, ed esplose in un vortice di fiamme.
Il pubblico balzò in piedi, urlando. Il capo e i suoi compagni si voltarono sorpresi. Nello stesso istante l'uomo alto e barbuto che si era seduto sul bordo della piattaforma si alzò con un balzo in avanti, scavalcò parecchi avventori sbalorditi e si lanciò sul gruppo dei Cercatori, stendendoli a terra. L'uomo saltò sul palcoscenico di fronte a Par e Coll e aprì il suo mantello sdrucito: era un cacciatore armato di tutto punto, vestito di verde bosco. Aveva un braccio alzato, con il pugno chiuso.
«Nato libero!» urlò nella confusione.
Da quel momento gli avvenimenti si confusero. La rete da pesca che decorava il soffitto era stata in qualche modo allentata e fece la fine della lampada a olio: in un attimo chiunque si trovasse al Blue Whisker finì in trappola. Esplosero grida e maledizioni. Alle uscite uomini vestiti di verde si avventarono sui Cercatori increduli, martellandoli di pugni. Le lampade andarono in frantumi e la stanza piombò nell'oscurità.
L'uomo alto oltrepassò Par e Coll con una rapidità sorprendente. Colpì il primo Cercatore che bloccava l'uscita sul retro con un gran calcio spezzandogli il collo. Poi apparvero una spada corta e un pugnale, e anche gli ultimi due Cercatori finirono a terra.
«Da questa parte, presto!» urlò a Par e a Coll.
Lo seguirono immediatamente. Una figura scura cercò di agguantarli mentre correvano via, ma Coll la colpì, mandandola a raggiungere una massa di corpi che si divincolavano.
Tornò un attimo indietro, per essere certo di non aver perso suo fratello e la sua grossa mano si richiuse sulla spalla esile di Par. Par non poté trattenere un grido di dolore: Coll scordava sempre la sua forza.
Lasciarono il palcoscenico e raggiunsero il corridoio sul retro, preceduti dall'alto sconosciuto. Qualcuno cercò di fermarli,

ma lo straniero gli piombò addosso. Lo strepito proveniente dalla stanza che si erano lasciati alle spalle era assordante e ora le fiamme divampavano ovunque, avventandosi avidamente sui pavimenti e le pareti. Lo straniero li guidò rapido lungo il corridoio e oltre la porta posteriore, nel vicolo. Altri due uomini vestiti di verde erano in attesa. Senza una parola, circondarono i fratelli e li fecero allontanare in fretta e furia dalla birreria. Par si guardò indietro. Le fiamme uscivano dalle finestre e stavano raggiungendo il tetto. Era suonata l'ultima ora del Blue Whisker.

Sgattaiolarono via dal vicolo, oltrepassando volti stupiti e occhi curiosi e voltarono in uno stretto passaggio che Par avrebbe giurato di non aver mai visto prima, nonostante fosse passato mille volte da quelle parti. Dopo aver attraversato un'enorme quantità di porte e androni, riemersero in una strada sconosciuta. Nessuno parlò. Quando infine le grida e il bagliore del fuoco furono abbastanza lontani, lo straniero rallentò, fece cenno ai suoi due compagni di mettersi di guardia e spinse Par e Coll in una nicchia buia.

Avevano tutti il respiro affannoso per la corsa. Lo straniero li guardò, prima uno e poi l'altro, accennando un sorriso. «Un po' di movimento fa bene alla digestione, dicono. Voi che ne pensate? Tutto bene?»

I due fratelli annuirono. «Chi sei?» chiese Par.

Il sorriso si allargò. «Be', in un certo senso uno di famiglia, ragazzino. Non mi riconosci? Davvero no? Ma poi perché mai dovresti? Dopotutto, tu e io non ci siamo mai incontrati. Ma le canzoni dovrebbero aiutarti a ricordare.» Chiuse il pugno della mano sinistra, poi puntò un dito dritto al naso di Par. «Ti ricordi adesso?»

Confuso, Par guardò Coll, ma il fratello sembrava disorientato quanto lui. «Non credo...» cominciò.

«Be', non ti preoccupare, per ora non importa. Tutto a suo tempo.» Si chinò su di lui. «Questo non è più un luogo sicuro per te, ragazzino. Non lo è più Varfleet, e probabilmente non lo è l'intera Callahorn. Forse nessun luogo è sicuro. Sai chi era quello là? Quel tipaccio che parlava sottovoce?»

Par cercò di identificare l'uomo sottile con la voce suadente. Non ci riusciva. Scosse cupamente il capo.

«Rimmer Dall» disse lo straniero, e ora il sorriso era scomparso. «Primo Cercatore, quella carogna in persona. Quando non è impegnato ad acchiappare mosche, siede nel Consiglio della Coalizione. Ma per te, eh sì, per te deve avere un interesse particolare se è venuto fino a Varfleet per arrestarti.

Niente a che fare con la solita routine di acchiappamosche. Questa è caccia grossa. Ti ritiene pericoloso, ragazzo, molto pericoloso, davvero, o non si sarebbe degnato di venire fin qui. E' un bene che anch'io ti stessi cercando. Ti stavo cercando, sì. Ho sentito che Rimmer Dall veniva a prenderti e volevo assicurarmi che non portasse a termine il suo compito. Attento, non demorderà. Gli sei scappato dalle grinfie una

volta, ma puoi star certo che questo lo renderà ancora più determinato. Continuerà a cercarti.»
Si interruppe, soppesando l'effetto delle sue parole. Par lo stava fissando muto, e lo sconosciuto continuò. «Quella tua magia, il canto, è magia vera, giusto? Ne ho vista abbastanza dell'altro tipo per riconoscerla. Potresti farne buon uso, se tu volessi. E' sprecata in quella birreria e nei vicoli malfamati.»
«Che vuoi dire?» chiese Coll, improvvisamente sospettoso.
Lo straniero sorrise, accattivante, con aria innocente. «Il Movimento ha bisogno di magia di questo tipo» disse piano.
Coll sbuffò. «Sei un fuorilegge!»
Lo straniero si esibì in un rapido inchino. «Sì, ragazzo, sono orgoglioso di dirlo. Ma soprattutto, sono nato libero e non accetto il potere della Federazione. Nessun uomo con il senso della giustizia lo accetta.» Si avvicinò. «Tu stesso non lo accetti, vero? Ammettilo.»
«A malapena» rispose Coll, sulle difensive. «Ma non sono sicuro che i fuorilegge siano molto migliori.»
«Parole dure, ragazzo!» esclamò l'altro. «E' un bene per te che io non mi offenda facilmente.» Sghignazzò con malizia.
«Che cosa vuoi ?» interruppe bruscamente Par, la mente di nuovo lucida. Aveva pensato a Rimmer Dall. Conosceva la sua reputazione e lo spaventava la prospettiva di essere ricercato proprio da lui. «vuoi che ci uniamo a te, è così?»
Lo straniero annuì. «Scoprirete che ne vale la pena.»
Ma Par scosse il capo. Un conto era accettare l'aiuto dello straniero per sfuggire ai Cercatori. Un altro era unirsi al Movimento. Era necessario rifletterci sopra attentamente. «Credo che sia meglio declinare l'invito, per ora» disse con voce pacata. «Sempre che ce ne diate la possibilità.»
«Ma certo che potete!» Lo straniero sembrò offeso.
«Allora dobbiamo dirvi di no. Ma grazie per l'offerta, e soprattutto grazie per l'aiuto.»
Lo straniero lo studiò attentamente per un attimo, assumendo di nuovo l'aria solenne. «Sei sempre il benvenuto, credimi. Desidero solo il tuo bene, Par Ohmsford. Ecco, prendilo.» si tolse dal dito un anello d'argento, che recava il simbolo del falco. «I miei amici mi riconoscono da questo. Se hai bisogno di un favore, o se cambi idea, portalo alla Fornace Kiltan, a Reaver's End, al lato nord della città, e chiedi dell'Arciere. Te ne ricorderai?»
Par esitò, poi prese l'anello. «Ma perché...?»
«Perché abbiamo molto in comune, ragazzo» disse l'altro piano, anticipando la domanda. Allungò una mano, e la posò sulla spalla di Par. Con lo sguardo comprese anche Coll. «C'è una storia che ci lega, un legame così forte che mi costringe a intervenire in vostro aiuto, quando posso. Soprattutto ci costringe ad affrontare insieme ciò che sta minacciando questa terra. Ricordati anche di questo. Un giorno sarà così, credo, se riusciremo a sopravvivere fino ad allora.»
Sorrise ai fratelli, che gli restituirono lo sguardo in silenzio.

Lo straniero ritrasse la mano. «E' ora di andare. E anche di corsa. La strada conduce verso est, al fiume. Da lì potete andare dove più vi piace. Ma occhi aperti. Guardatevi alle spalle. Questa faccenda non è finita.»
«Lo so» disse Par, e stese la mano. «Sei certo di non volerci dire il tuo nome?»
Lo straniero esitò. «Un'altra volta» disse.
Strinse forte la mano di Par poi quella di Coll, quindi fischiò ai suoi compagni. Salutò con un gesto, poi si immerse nel buio e scomparve.
Par fissò per un attimo l'anello, poi lanciò uno sguardo interrogativo a Coll. Da qualche parte, non lontano, si levarono delle grida.
«Credo che la nostra curiosità dovrà aspettare» disse Coll.
Par si cacciò in tasca l'anello. Senza aggiungere una parola sparirono nella notte.

## 3

Quando Par e Coll raggiunsero il porto di Varfleet si stava avvicinando la mezzanotte, e per la prima volta si resero conto di essere totalmente impreparati a fuggire da Rimmer Dall e dai Cercatori della Federazione. Nessuno dei due aveva previsto quella fuga e quindi non avevano con loro il necessario per un lungo viaggio. Non avevano cibo, né coperte né armi, a parte il lungo coltello che portano tutti gli uomini della Valle; nulla per accamparsi e per affrontare il maltempo, e soprattutto non avevano denaro. Il padrone della birreria non li pagava da un mese. I soldi che erano riusciti a risparmiare il mese precedente erano andati perduti nell'incendio, insieme a tutto quello che possedevano. Avevano solo i vestiti che indossavano e il crescente rimpianto di non essere rimasti un po' più a lungo con lo straniero senza nome.
Il porto era un ammasso confuso di ricoveri per le barche, molti cantieri e ripostigli per gli arnesi. Lungo la banchina ardevano dei lumi; scaricatori e pescatori bevevano e scherzavano alla luce delle lampade a olio e delle loro pipe. Del fumo si alzava dalle stufe di stagno e dai barili e su tutto aleggiava odore di pesce.
«Forse per stanotte hanno rinunciato» suggerì a un certo punto Par. «I Cercatori, voglio dire. Forse non ci daranno la caccia fino a domattina o magari mai più.»
Coll gli lanciò una rapida occhiata e sollevò un sopracciglio con aria significativa. «Forse anche gli asini possono volare.» Distolse lo sguardo. «Avremmo dovuto insistere per essere pagati a serata. Adesso non saremmo in questo guaio.»
Par si strinse nelle spalle. «Non farebbe nessuna differenza.»
«Ah, no? Almeno avremmo un po' di soldi!»
«Solo se li avessimo avuti in tasca durante lo spettacolo. Poco probabile, no?»
Coll assunse un'espressione dura. «Quel birraio ci deve qualcosa.»
Camminarono fino all'estremità meridionale dei moli senza

più parlare e si fermarono solo quando dal porto illuminato si ritrovarono nell'oscurità. La notte si era fatta più fredda, e gli abiti che indossavano erano troppo leggeri. Stavano tremando, con le mani sprofondate nelle tasche, e le braccia aderenti ai fianchi. L'aria era piena d'insetti fastidiosi.
Coll sospirò. «Hai una vaga idea di dove stiamo andando, Par? Hai in mente qualcosa?»
Par si tolse le mani di tasca e se le sfregò rapidamente. «Sì. Ma ci serve una barca.»
«Andiamo a sud allora? Seguiamo il Mermidon?»
«Lo navigheremo tutto.»
Coll sorrise, ma aveva capito male. S'illudeva che fossero diretti a Valle d'Ombra. Par decise che era meglio lasciarglielo credere.
«Aspetta qui» disse Coll all'improvviso, e sparì prima che Par potesse opporsi.
Il ragazzo restò solo nel buio all'estremità dei moli per quella che gli parve un'ora, ma non erano neanche venti minuti. Si sedette su una panchina accanto a una baracca di pescatori, raggomitolandosi per proteggersi dal freddo della notte. Dentro di lui si agitavano stati d'animo diversi. Era soprattutto arrabbiato: arrabbiato con lo straniero per averli salvati e poi abbandonati (sì, va bene, era stato lui a volerlo, ma questo non lo faceva sentire meglio); arrabbiato con la Federazione che li aveva cacciati dalla città come ladri di strada, e arrabbiato con se stesso per essere stato così stupido da pensare di poter praticare liberamente la vera magia, cosa vietatissima. Un conto era eseguire sciocchezze come giochi di prestigio o rapidi scambi di oggetti, ma usare la magia della canzone era tutt'altra faccenda. Quella era troppo palesemente magia vera e avrebbe dovuto sapere che prima o poi la voce sarebbe giunta fino alle autorità.
Stese le gambe e incrociò gli stivali. Be', non c'era altro da fare che ricominciare da capo. Non gli era mai passato per la mente di abbandonare la partita. Le storie erano troppo importanti: era suo preciso dovere fare in modo che non venissero dimenticate. Par credeva di aver ricevuto in dono la magia proprio per questo scopo. Non importava che la Federazione sostenesse che la magia era fuori legge e fonte di grande pericolo per le Terre e la loro popolazione. Che diavolo ne sapeva la Federazione di magia? Quelli del Consiglio della Coalizione non ne avevano nessuna esperienza concreta. Avevano semplicemente deciso che bisognava far qualcosa per venire incontro alle richieste di quelli che sostenevano che certe zone delle Quattro Terre stavano andando in rovina e che gli uomini stavano diventando simili alle creature misteriose dei tempi di Jair Ohmsford: creature di stirpe infernale che sfidavano la comprensione, esseri che traevano il loro potere dalla notte e da magie perdute fin dall'era dei Druidi.
Quelle creature avevano persino un nome: Ombrati.
Improvvisamente, e con fastidio, Par ripensò ai sogni e alla

figura oscura che lo invocava.
Ormai la notte si era fatta immota; le voci dei pescatori e degli scaricatori, il ronzio degli insetti e persino il fruscio del vento notturno erano svaniti. Poteva udire il sangue che gli pulsava alle tempie, e un altro mormorio...
Poi uno schizzo d'acqua lo fece balzare in piedi. Vide Coll grondante che usciva dal Mermidon, qualche metro più in là. Era nudo. Par si riprese e lo fissò incredulo.
«Per tutte le ombre! Mi hai spaventato! Che fai?»
«Che cosa ti sembra stia facendo?» disse Coll con una smorfia.
«Sono andato a farmi una nuotata!»
In realtà Coll, come confessò poi al fratello, si era ricordato che il padrone del Blue Whisker si vantava spesso della sua barca da pesca e sapeva anche dove la teneva. Così, aveva raggiunto a nuoto il punto d'attracco e, sciolti gli ormeggi, se ne era impadronito.
«E' il minimo che può fare per noi, dopo il guaio in cui ci ha cacciati» disse Coll, sulle difensive. Si asciugò e si vestì.
Par non trovò nulla da ribattere. Avevano troppo bisogno di quella barca, sicuramente più del proprietario della birreria, e questa era forse la loro unica occasione di trovarne una. Immaginando che i Cacciatori stessero ancora setacciando la città per trovarli, la loro sola alternativa era allontanarsi a piedi fino alle Montagne di Runne, impresa che richiedeva più di una settimana. Risalire il Mermidon era un'impresa di pochi giorni. In fondo, quello della barca, non era un vero furto. Be', per la verità forse lo era. Ma l'avrebbero restituita, o avrebbero offerto il giusto compenso non appena possibile.
La scialuppa, lunga non più di tre metri, era equipaggiata con remi, arnesi da pesca, tutto l'occorrente per cucinare e accamparsi, un paio di coperte, e un telo impermeabile. Salirono a bordo e si spinsero in acqua nella notte, lasciando che la corrente li allontanasse dalla riva e li portasse via.
Si diressero verso sud per il resto della notte, usando i remi per tenersi in mezzo al fiume, ascoltando i suoni della notte, tenendo d'occhio la riva, e cercando di restare svegli. Nel frattempo, Coll espose la sua teoria su quello che avrebbero dovuto fare. Era impossibile, naturalmente, tornare nel Callahorn nell'immediato futuro. Erano ricercati dalla Federazione. Anzi, sarebbe stato pericoloso dirigersi verso una qualsiasi delle principali città del sud, perché anche là le autorità locali sarebbero state sul chi vive. La cosa migliore era tornarsene semplicemente alla Valle. Avrebbero potuto continuare a raccontare le storie, magari non proprio subito, ma dopo un mese o due, quando la Federazione avesse smesso di cercarli. Poi, più tardi, avrebbero potuto recarsi in alcuni dei villaggi più piccoli, presso le comunità più isolate, luoghi dove la Federazione capitava di rado. Sarebbe andato tutto benone.
Par lo lasciò sproloquiare. Era pronto a scommettere che Coll non credeva a una parola di quello che stava dicendo; e anche se ci credeva, non era il caso di mettersi a discutere in

quel momento.
Al sorgere del sole attraccarono e si accamparono in un boschetto ombroso alla base di una scogliera battuta dal vento; dormirono fino a mezzogiorno, poi pescarono e mangiarono il pesce. Nel primo pomeriggio tornarono al fiume e continuarono la navigazione fin dopo il tramonto. Ancora una volta attraccarono e si accamparono. Cominciava a piovere e montarono il telone per ripararsi. Accesero un fuocherello, si avvolsero nelle coperte e restarono in silenzio davanti al fiume, a guardare le gocce di pioggia che ingrossavano la corrente e formavano intricati ghirigori sulla superficie luccicante.
Poi parlarono un po' di come le cose fossero cambiate nelle Quattro Terre, dai tempi di Jair Ohmsford.
Trecento anni prima, la Federazione governava solo le città del più profondo sud, adottando una politica di stretto isolazionismo. Allora il potere era nelle mani del Consiglio della Coalizione, un gruppo di uomini scelti dalle città come rappresentanti per governare. Ma gradualmente l'esercito della Federazione aveva cominciato a dominare il Consiglio, e dopo qualche tempo la politica di isolazionismo aveva lasciato il posto a quella di espansionismo. La Federazione decise che era giunta l'ora di allargare la sfera di influenza, di ampliare i confini ed estendere il potere al resto delle Terre del Sud. Sembrava logico che fossero unite sotto un unico dominio e chi altri avrebbe potuto farlo meglio della Federazione?
Fu così che cominciò. La Federazione si spinse verso nord, inglobando poco alla volta le Terre del Sud, a mano a mano che avanzava. Un centinaio di anni dopo la morte di Jair Ohmsford ogni cosa a sud del Callahorn era sotto il governo della Federazione. Le altre razze, gli Elfi, i Troll, i Nani, e persino gli Gnomi volgevano a sud sguardi nervosi e preoccupati. Non molto tempo dopo, Callahorn acconsentì a diventare un protettorato; i suoi re erano morti da tempo, le città divise in fazioni, e l'ultimo ostacolo tra la Federazione e gli altri stati cadde.
Più o meno nello stesso periodo cominciarono a diffondersi le voci sugli Ombrati. Si diceva che la colpa fosse della magia dei vecchi tempi, la magia che aveva attecchito nella terra e si era nutrita laggiù per decenni, e che ora stava per tornare in vita. Poteva assumere forme diverse: a volte non era altro che un vento freddo, a volte qualcosa di vagamente umano. Fenomeni che erano chiamati in ogni caso Ombrati. Gli Ombrati facevano languire la terra fertile trasformandola in paludi putride e desolate. Attiravano le creature mortali, uomini o bestie, e quando erano sufficientemente indebolite, prendevano su di loro il completo dominio, introducendosi in forma di spirito nei loro corpi. Avevano bisogno della vita altrui per potersi sostentare. Ecco come riuscivano a sopravvivere.
La Federazione aveva alimentato quelle voci confermando l'esistenza di simili creature per poter proclamare che era la sola forza in grado di proteggere il suo popolo da quella minaccia.

Nessuno mise in dubbio che si trattasse di magia o che gli Ombrati, o qualsiasi altra causa di quei fenomeni avessero a che fare con la magia. Era assai più semplice accettare la spiegazione che veniva data. Dopotutto, fin dal tempo della scomparsa dei Druidi non c'era più stata magia nel paese. Gli Ohmsford raccontavano le loro storie, naturalmente, ma solo pochi le ascoltavano e ancora in meno ci credevano. Per lo più ritenevano i Druidi una mera leggenda. Quando Callahorn acconsentì a diventare protettorato e venne occupata la città di Tyrsis, la Spada di Shannara scomparve. Nessuno ci fece caso. Nessuno sapeva come era successo, e a nessuno importava. Non si vedeva la Spada da più di duecento anni. C'era solo la cripta dove si diceva fosse custodita con la lama conficcata in un blocco di marmo rosso, laggiù, in mezzo al parco del popolo e poi un bel giorno anche quella era scomparsa. Non molto tempo dopo svanirono anche le Pietre Magiche. Nessuno sapeva che fine avessero fatto. Neppure gli Ohmsford lo sapevano.

Poi cominciarono a sparire anche gli Elfi, intere comunità, città intere in un colpo solo, finché persino Arborlon svanì. Alla fine non rimase più nessun Elfo; era come se non fossero mai esistiti. Le Terre dell'Ovest erano deserte, eccezion fatta per qualche cacciatore o battitore, provenienti da altri paesi, e per le bande dei Vagabondi. I Vagabondi, malvisti in ogni altro luogo, avevano sempre vissuto lì, ma persino loro non sapevano nulla di quanto fosse successo agli Elfi. La Federazione approfittò dell'occasione. Le Terre dell'Ovest, dichiarò, erano il vivaio della magia, la radice dei problemi delle Quattro Terre. Erano stati gli Elfi, infatti, a introdurre per primi la magia nelle Terre e a praticarla. La magia li aveva distrutti: una chiara lezione di quanto sarebbe successo a tutti quelli che avessero tentato di seguire il loro esempio.

La Federazione ne approfittò per proibire la pratica della magia in ogni sua forma. Le Terre dell'Ovest divennero un protettorato, anche se non occupato dall'esercito, poiché la Federazione non aveva soldati a sufficienza per pattugliare un territorio così vasto, che comunque alla fine sarebbe stato ripulito dai malefici effetti di qualsiasi tipo di magia ancora stagnante: era una promessa.

Poco dopo, la Federazione dichiarò guerra ai Nani. Lo fece scopertamente perché erano stati i Nani a provocarla, anche se non fu mai chiarito in che modo. Il risultato fu una resa. A quel tempo la Federazione disponeva dell'esercito più grande, meglio equipaggiato e addestrato delle Quattro Terre.

e i Nani non avevano un esercito stabile. Non avevano più gli Elfi come alleati, come era successo in passato, mentre gli Gnomi e i Troll non erano mai stati loro amici. La guerra durò quasi cinque anni. I Nani conoscevano le Terre montagnose dell'Est molto meglio dei soldati della Federazione, e anche se Culhaven cadde quasi subito, i Nani continuarono a combattere sulle montagne finché, ridotti alla fame, furono costretti

alla sottomissione. Li trascinarono giù dalle montagne e li mandarono a sud, nelle miniere della Federazione. La maggior parte vi morì. Dopo aver visto cos'era successo ai Nani, le tribù degli Gnomi si arresero rapidamente. E anche le Terre dell'Est vennero dichiarate un protettorato.
Restavano poche sacche di resistenza isolata. C'era ancora un pugno di Nani e qualche tribù di Gnomi sparsi qua e là, che rifiutavano di riconoscere il dominio della Federazione e continuavano a combattere dalle zone più selvagge a nord e a est.
Ma erano troppo pochi per contare qualcosa.
Per celebrare l'unificazione della parte più vasta delle Quattro Terre e per rendere onore a chi aveva contribuito al successo, la Federazione costruì un monumento sulla riva nord del Lago Arcobaleno, dove il Mermidon si riversava dalle Runne. Era tutto in granito nero, largo e squadrato alla base, e si curvava verso l'interno a mano a mano che si innalzava, arrivando a più di sessanta metri sopra le scogliere, una torre monolitica visibile per miglia e miglia, da ogni direzione. La torre venne chiamata Sentinella del Sud.
Questo accadeva quasi cent'anni prima, e ormai solo i Troll restavano un popolo libero, ancora trincerato nella profondità delle montagne delle Terre del Nord, il Charnal e il Kershalt. Era una terra ostile, pericolosa, una fortezza naturale, e nessuno della Federazione voleva averci troppo a che fare. Fu deciso di lasciarla in pace, finché i Troll non avessero interferito con gli altri paesi. I Troll, un popolo solitario, per tutto il corso della loro storia, furono felici di questa soluzione.
«Ora tutto è così diverso» concluse Par con aria pensosa, ancora seduto sotto il telone, a guardare la pioggia che cadeva nel Mermidon. «Non più Druidi, non più Paranor, né magia, eccetto quella finta e quel poco che ne sappiamo noi. Niente Elfi. Che cosa ne sarà stato, secondo te?» Coll non aveva nulla da dire. «Niente monarchie, niente Leah, né Buckhannah, anzi, niente Legione della Frontiera, né Callahorn.»
«Niente libertà» terminò Coll cupamente.
«Niente libertà» gli fece eco Par.
Si dondolò stringendosi forte le ginocchia al petto. «Vorrei sapere come sono scomparsi gli Elfi. E la Spada. Che è successo alla Spada di Shannara?»
Coll alzò le spalle. «Quello che è successo a tutte le cose, in fin dei conti. E' andata perduta.»
«Che vuoi  dire? Come è possibile che sia stata persa?»
«Nessuno se ne occupava.»
Par rifletté. Non era una sciocchezza. Nessuno si era preoccupato troppo della magia dopo la morte di Allanon e la scomparsa dei Druidi. La magia era semplicemente ignorata, vestigia di altri tempi, qualcosa di temuto e non compreso, per lo più. Era più semplice scordarsene, e così avevano fatto.
Tutti. Doveva includere anche gli Ohmsford, altrimenti avrebbero avuto ancora le Pietre Magiche. Della loro magia era rimasta solo la canzone.

«Noi conosciamo le storie, i racconti di com'era un tempo, abbiamo tutto questo, eppure non sappiamo nulla» disse piano.
«Sappiamo che la Federazione non vuole che ne parliamo» precisò Coll maliziosamente. «Questo sappiamo.»
«A volte mi domando che differenza faccia.» Il viso di Par si contrasse in un ghigno. «Dopotutto, la gente viene ad ascoltarci e il giorno dopo, dimmi tu, chi se ne ricorda più a parte noi? E se anche lo facessero? E' storia vecchia, per qualcuno non è neppure storia, ma solo mito e leggenda, un mucchio di sciocchezze.»
«Non per tutti» disse con calma Coll.
«A che serve avere la canzone magica, se non fa nessuna differenza raccontare o no le storie? Forse lo straniero aveva ragione. Forse si può fare un uso migliore della magia.»
«Come aiutare i fuorilegge nella lotta contro la Federazione e farsi accoppare?» Coll scosse il capo. «Avrebbe tanto senso quanto non usarla affatto.»
Si sentì un rumore d'acqua da qualche parte nel fiume, e i fratelli si voltarono contemporaneamente per scoprire da dove venisse. Ma era solo il gorgoglio delle acque gonfiate dalla pioggia.
«Sembra tutto senza senso.» Par diede un calcio a un sassolino. «Che stiamo facendo, Coll? Cacciati da Varfleet come fuorilegge, costretti a correre a casa come cani con la coda tra le gambe.» Indugiò, lanciando un'occhiata al fratello. «Perché mai credi che abbiamo ancora a disposizione la magia?»
Coll si piegò leggermente verso il fratello, senza capire.
«Che vuoi  dire?»
«Perché l'abbiamo? Perché non è scomparsa insieme a tutto il resto? Credi che ci sia un motivo?»
Seguì un lungo silenzio. «Non lo so» disse infine Coll. Esitò. «Non so cosa sia possedere la magia.»
Par lo fissò, rendendosi conto di che cosa gli aveva chiesto, e vergognandosi di averlo fatto.
«Non che io ci tenga, credimi» aggiunse in fretta Coll, consapevole del disagio del fratello. «Uno di noi con la magia è più che sufficiente.» Fece una smorfia.
Par rise di rimando. «Sì, credo di sì.» Per un attimo guardò Coll, con stima, poi sbadigliò. «vuoi  dormire?»
Coll scosse il capo e rilassò il suo corpo possente nell'oscurità. «No, voglio parlare ancora un po'. E' una buona notte per parlare.»
Invece restò in silenzio, come se non avesse niente da dire. Par lo osservò per qualche istante, poi entrambi tornarono a guardare il Mermidon, mentre passava davanti a loro un grosso tronco d'albero, probabilmente abbattuto dalla tempesta.
Il vento, che prima aveva soffiato forte, si era calmato, e la pioggia scendeva con suono dolce e regolare tra gli alberi.
A Par tornò in mente lo straniero che li aveva salvati dai Cercatori della Federazione. Per quasi tutto il giorno si era interrogato sull'identità dell'uomo, e ancora non aveva un

solo indizio. C'era però in lui qualcosa di familiare, nel modo di parlare, un certo ardire, una sicurezza. Gli ricordava il protagonista di una delle sue storie, ma non riusciva a decidere quale. C'erano tanti racconti e molti di essi riguardavano uomini come quello, eroi dei gironi della magia e dei Druidi, eroi che Par aveva creduto non esistessero più. Forse si sbagliava: lo straniero del Blue Whisker si era comportato in modo notevole nella sua azione di salvataggio. Sembrava pronto ad affrontare l'intera Federazione. Forse c'era una speranza per le Quattro Terre.
Si chinò e mise ancora qualche ramoscello di legna secca sul fuoco, osservando il fumo che saliva a spirale, uscendo da sotto il riparo e disperdendosi nella notte. D'un tratto, verso est, un fulmine lampeggiò, seguito da un lungo tuono.
«Qualche vestito asciutto non sarebbe male» borbottò. «I miei sono fradici quanto l'aria.»
Coll annuì. «E anche un po' di stufato caldo e di pane.»
«Un bagno e un letto caldo.»
«Magari anche il profumo delle spezie fresche.»
«E dell'acqua di rose.»
Coll sospirò. «Nello stato in cui siamo mi accontenterei che smettesse di piovere.» Si guardò attorno nel buio. "In una notte così, potrei quasi credere agli Ombrati" pensò.
Par decise all'improvviso di raccontare a Coll i suoi sogni. Voleva parlarne, e non c'era più nessuna ragione per non farlo. Esitò solo un momento, poi disse: «Non ho mai detto nulla prima, ma continuo a fare questi sogni, anzi, sempre lo stesso sogno, continuamente». Lo descrisse rapidamente, concentrandosi sulla confusione che provava a proposito della figura col mantello nero che gli parlava. «La visione non è abbastanza chiara da essere certo della sua identità» spiegò con cautela. «Ma potrebbe essere Allanon.»
Coll si strinse nelle spalle. «Potrebbe essere chiunque. E' un sogno, Par. I sogni sono sempre oscuri.»
«Ma io ho fatto lo stesso sogno una decina, forse venti volte. Da principio pensavo che fosse solo la magia che mi influenzava, ma...» Si interruppe, mordendosi il labbro. «E se...?» si interruppe di nuovo.
«E se cosa?»
«E se non fosse solo la magia? Se fosse un tentativo di Allanon, o di qualcun altro di mandarmi un messaggio?»
«Un messaggio per far che? Andare a violare il Perno dell'Ade o un altro posto altrettanto pericoloso?» Coll scosse il capo. «Se fossi in te non mi preoccuperei. E di certo non mi verrebbe in mente di andarci.» Rabbrividì. «Ci stai pensando vero? Stai pensando di andarci?»
«No» rispose immediatamente Par. "Almeno non prima di averci pensato bene" si corresse tra sé e sé, sorpreso dell'ammissione.
«Che sollievo. Abbiamo già abbastanza problemi senza andarcene a caccia di Druidi Defunti.» Ovviamente Coll considerava la faccenda chiusa.

Par non rispose e si chinò a ravvivare il fuoco con un bastoncino, dando qualche colpetto alle braci qua e là. Ma si rese conto che stava proprio pensando di andare. Prima di allora non aveva considerato la cosa seriamente, ma d'un tratto sentì di voler assolutamente conoscere il significato dei sogni. Non importava se venissero da Allanon o no. Qualcosa dentro di lui, come sprazzi di consapevolezza, gli suggeriva che ritrovare la fonte dei sogni gli poteva permettere di scoprire qualcosa di se stesso e dell'uso che faceva della magia. Lo incuriosiva la coscienza di essere impegnato in quei pensieri: stava improvvisamente prendendo in considerazione l'idea di fare esattamente ciò che si era ripromesso di non fare mai, da quando aveva fatto il primo sogno. Era tradizione nella famiglia Ohmsford che i sogni portassero sempre un messaggio.
«Vorrei solo poterne essere sicuro» mormorò.
Ora Coll era steso sulla schiena, gli occhi chiusi contro il fuoco. «Sicuro di che?»
«Dei sogni» rispose con aria evasiva. «Se sono stati mandati o no.»
Coll sbuffò. «Sono abbastanza sicuro io per tutti e due. Non c'è nessun Druido. E non c'è nessun Ombrato. Non ci sono spiriti oscuri che cercano di mandarti messaggi tramite i sogni. Ci sei solo tu, che lavori troppo e non riposi a sufficienza, e sogni brandelli delle storie che vai cantando.»
Anche Par si stese, avvolgendosi nella coperta. «Forse è vero» ammise, ma dentro di sé non era affatto d'accordo.
Coll si mise su un fianco, sbadigliando. «Stanotte probabilmente sognerai alluvioni e pesci, vista l'umidità.»
Par non rispose. Per un po' ascoltò il rumore della pioggia, fissando l'ombra scura del telone, seguendo i bagliori delle fiamme contro la superficie bagnata.
«Forse sceglierò da solo i miei sogni» disse piano.
E si addormentò.
E quella notte sognò, per la prima volta da quasi due settimane. Era il sogno che desiderava, il sogno della figura col mantello scuro, ed era come se avesse potuto allungare una mano e avvicinarla a sé. Arrivò improvvisamente, guizzando dalla profondità dell'inconscio nel momento stesso in cui si addormentò. Fu sconvolto da quella rapidità, ma non si svegliò. Vide la figura scura innalzarsi dal lago, la osservò mentre si avvicinava a lui, vaga, senza volto, così minacciosa che sarebbe fuggito, se avesse potuto. Ma ora il sogno l'aveva in pugno e non l'avrebbe lasciato andare. Sentì se stesso chiedere perché non era venuto prima, ma non giunse nessuna risposta. La figura scura si avvicinò in silenzio, senza parlare, senza dare spiegazioni sui suoi piani.
Poi si fermò proprio davanti a lui; avrebbe potuto essere chiunque o qualsiasi cosa, il bene o il male, la vita o la morte.
"Parlami", pensò, terrorizzato.
Ma la figura si limitò a restare immobile, avvolta nell'ombra, silente e immota. Pareva in attesa.

Allora Par fece un passo avanti e tirò indietro il cappuccio che nascondeva l'altro, reso audace da una forza interiore che non sapeva di possedere. Tolse il cappuccio e il viso apparve chiaro come se scolpito alla luce brillante del sole. Lo riconobbe all'istante. Lo aveva cantato mille e mille volte: quel volto gli era familiare quanto il suo.

Era Allanon.

4

Il mattino seguente quando Par si svegliò, decise di non dire nulla a Coll a proposito del sogno. In primo luogo non sapeva che dire. Non era sicuro che si fosse prodotto spontaneamente o perché lui ci aveva pensato così intensamente, e anche in questo caso non aveva modo di sapere se si trattava proprio del sogno incriminato. In secondo luogo, se l'avesse raccontato a Coll avrebbe ottenuto solo di farlo ricominciare a dire quanto fosse sciocco da parte sua continuare a pensare a qualcosa per cui, ovviamente, non aveva intenzione di far nulla. O forse sì? Allora, se Par avesse deciso di essere onesto con lui, avrebbero litigato sull'opportunità di andare fino ai Denti del Drago alla ricerca del Perno dell'Ade e di un Druido morto da trecento anni. Meglio lasciar perdere.

Fecero colazione con bacche selvatiche e acqua di sorgente, felici del poco che avevano. Non pioveva più, ma il cielo era coperto, la giornata grigia e minacciosa. Il vento si era alzato di nuovo da nordovest,tanto impetuoso da piegare i tronchi degli alberi, e le foglie stormivano impazzite a ogni folata. Raccolsero le loro cose, salirono sulla barca e la spinsero nel fiume.

Il Mermidon era gonfio di pioggia, e la barca dondolava malamente, portandoli verso sud. I detriti ostacolavano la navigazione e i due fratelli si servivano dei remi per spingere via i tronchi più grossi che potevano danneggiare la scialuppa. Ai lati del fiume le scogliere delle Runne apparivano misteriose, avvolte in fasce di nebbia e di nuvole basse. All'ombra delle rocce faceva freddo, e ben presto ai due fratelli si intorpidirono le mani e i piedi.

Appena possibile spinsero la barca a riva per riposarsi, ma senza risultato. Non c'era nulla da mangiare e nessun modo di scaldarsi, senza perdere tempo ad accendere un fuoco. Nel primo pomeriggio cominciò a piovere. Ben presto, sotto l'acqua battente diventò ancora più freddo; il vento si alzò nuovamente, e divenne pericoloso continuare a seguire il fiume.

Non appena trovarono una piccola ansa al riparo di un vecchio pino, portarono in tutta fretta la scialuppa verso riva, e si accamparono per la notte.

Riuscirono con una certa fatica ad accendere un fuoco, mangiarono il pesce pescato da Coll e fecero del loro meglio per ripararsi sotto il telone, con la pioggia che penetrava da ogni lato. Dormirono poco e male, al freddo, scomodi, con il vento che soffiava dal vallone, e il fiume che premeva contro gli argini. Quella notte Par non sognò niente.

Il mattino seguente portò finalmente un cambiamento atmosferico quanto mai necessario. La tempesta si stava spostando verso est; il cielo si schiarì riempiendosi di limpida luce solare, e l'aria si riscaldò. I fratelli poterono asciugarsi mentre la barca li portava verso sud, e a metà giornata l'aria era diventata abbastanza tiepida da permettere loro di togliersi le casacche e gli stivali, godendosi il sole sulla pelle.
«Come dice il proverbio, dopo la tempesta le cose migliorano sempre» dichiarò Coll soddisfatto. «Ora arriverà il bel tempo, Par, fidati. Ancora tre giorni e saremo a casa.»
Par sorrise e non replicò.
Il giorno trascorse sempre più pigro, e l'odore estivo degli alberi e dei fiori tornò a permeare l'aria.
Passarono sotto la Sentinella del Sud, con la sua massa di granito nero che si proiettava verso il cielo dalla roccia della montagna, alla riva del fiume, silenziosa e imperscrutabile. Anche da quella distanza, la torre di pietra granulosa e opaca, così scura che sembrava assorbire la luce, aveva un'aria minacciosa. C'erano voci di ogni sorta a proposito della Sentinella del Sud. Alcuni dicevano che era una cosa viva, che si nutriva della terra per sopravvivere. Alcuni dicevano che si poteva muovere. Quasi tutti concordavano che sembrava diventare sempre più grande, come se stessero continuando a costruirla. Sembrava abbandonata, ma aveva sempre avuto quell'aria. Un drappello scelto di soldati della Federazione sarebbe dovuto stare di guardia alla torre, ma nessuno lo aveva mai visto. Meglio così, pensò Par mentre scivolavano via senza problemi.
Nel tardo pomeriggio raggiunsero la foce del fiume che si gettava nel Lago Arcobaleno. Il lago si stendeva davanti a loro, vasta distesa di acqua azzurra punteggiata d'argento che si faceva dorata là dove, sulla riva occidentale, il sole scivolava sotto l'orizzonte. Sulle loro teste l'arcobaleno da cui il lago prendeva il nome si inarcava sfumato nel fulgore della luce solare, con gli azzurri e i porpora quasi invisibili, i rossi e i gialli diluiti nel colore. In lontananza le gru scintillavano, lunghi corpi aggraziati offerti al sole.
I due Ohmsford spinsero la barca verso la riva rocciosa e attraccarono presso un gruppetto di alberi ombrosi. Si accamparono e montarono il telone nell'eventualità di un altro cambiamento del tempo, e Coll si mise a pescare mentre Par andava a raccogliere legna per il fuoco della sera.
Par gironzolò seguendo la riva verso est, godendosi la superficie luminosa e vetrosa delle acque del lago e i colori che permeavano l'aria. Poi entrò nel bosco e cominciò a raccogliere pezzi di legna secca. Aveva fatto poca strada quando il bosco si fece umido, riempiendosi di un odore di decomposizione. Notò che molti alberi sembravano sul punto di morire: le foglie appassite e scure, i tronchi spezzati, la corteccia che si staccava. Anche il sottobosco sembrava malsano. Tastò il terreno con un bastone e lo smosse con lo stivale, incuriosito.

Sembrava che non ci fosse nulla di vivo; nessun animale che scappava via, nessun uccello che cantava sugli alberi. La foresta era deserta.
Decise di abbandonare la ricerca di legna in quella direzione e stava tornando verso la riva quando intravide la casa. Era una capanna di legno malamente coperta di erbacce, di rampicanti e di pruni. Dalle pareti pendevano le assi, le persiane erano cadute e il tetto era tutto sfondato, i vetri delle finestre rotti, e la porta aperta. Sorgeva ai bordi di un'insenatura che si inoltrava profondamente tra gli alberi allontanandosi dal lago, e l'acqua era stagnante, verdastra. Mandava un odore nauseante.
Par avrebbe scommesso che la casa era abbandonata, se non fosse stato per il sottile filo di fumo che si innalzava dal comignolo fatiscente.
Esitò domandandosi perché mai qualcuno vivesse da quelle parti. Si chiese se la casa fosse davvero abitata, o se il fuoco fosse solo un residuo di una visita di passaggio. Infine si domandò se chi era là dentro non avesse bisogno di aiuto.
Fu sul punto di andare a vedere, ma quel tugurio e il luogo circostante avevano qualcosa di così ripugnante che non riusciva a decidersi. Allora gridò per chiedere se in casa ci fosse qualcuno. Attese un attimo, poi chiamò di nuovo. Non ricevette risposta e ne provò quasi sollievo; fece dietrofront e continuò per la sua strada.
Coll era già tornato con il pesce, così accesero rapidamente un fuoco e prepararono la cena. Terminato il solito pasto a base di pesce, contemplarono il sole che si immergeva all'orizzonte tingendo d'argento il Lago Arcobaleno. Il cielo si scurì e si riempì di stelle, e i suoni della notte si levarono dall'immobile tramonto. Le ombre degli alberi si allungarono e si unirono, diventando fossi bui che avviluppavano l'ultima luce del giorno.
Par stava studiando il modo di dire a Coll che era meglio se non tornavano a Valle d'Ombra, quando apparve la donna dei boschi.
Sbucò dagli alberi alle loro spalle, avanzando dall'oscurità e strascicandosi come fosse stata un'ombra del bosco, tutta china in avanti e ingobbita, alla fioca luce del fuoco. Era vestita di stracci, strati e strati di stracci, e ognuno di essi sembrava le fosse stato avvolto intorno un tempo lontano, e poi lasciato lì. Aveva la testa scoperta e la faccia rozza e indurita faceva capolino da sotto lunghe ciocche di folti capelli senza colore. Avrebbe potuto avere qualsiasi età, pensò Par; era così rugosa che era impossibile indovinare.
La donna uscì con circospezione dal bosco e si fermò al limite del cerchio di luce del fuoco, appoggiandosi pesantemente a un bastone consumato dal sudore e dall'uso. Alzò un braccio nodoso e lo puntò verso Par. «Tu mi hai chiamato?» chiese, la voce scricchiolante come legno friabile.
Par restò a fissarla suo malgrado. Aveva l'aspetto di qualcosa

scavato dalla terra, senza più diritto di essere viva e di andarsene in giro sulle proprie gambe. Dal corpo pendevano ciarpame e sporcizia, che sembrava si fossero posati mentre lei dormiva, e avessero ben attecchito.
«E' così?» chiese con insistenza.
Par riuscì a capire di cosa parlava. «Alla capanna? Sì, ero io.»
La donna dei boschi sorrise, il volto sfigurato per lo sforzo, la bocca quasi priva di denti. «Dovevi entrare, non startene là fuori» gemette. «La porta era aperta.»
«Non volevo...»
«La tengo aperta perché tutti possano essere benvenuti. Il fuoco è sempre acceso.»
«Ho visto il fumo, ma...»
«Raccoglievi legna, vero? Vieni dal Callahorn?» Gli occhi della donna si spostarono rapidamente, mentre lanciava un'occhiata alle loro spalle, dove la barca era stata tirata a riva. «Vieni da lontano, vero?» Gli occhi tornarono su di loro. «Scappate da qualcosa, forse?»
Par si irrigidì immediatamente. Lanciò una rapida occhiata a Coll.
La donna si avvicinò, tastando il terreno con il bastone. «Molti scappano passando di qui. Gente di ogni tipo. Scappano dalla regione fuorilegge cercando chi questo chi quello.» Si interruppe. «E' il vostro caso? Oh, c'è gente che non vorrebbe avere niente a che fare con voi, ma non io. No, non io!»
«Non stiamo scappando» si affrettò a dire Coll.
«No? E allora perché siete così ben equipaggiati?» Sferzò l'aria con il bastone. «Come vi chiamate?»
«Cosa vuoi ?» chiese bruscamente Par. Questa faccenda gli piaceva sempre meno.
La donna dei boschi si avvicinò di un altro passo. In lei c'era qualcosa che non andava, qualcosa che Par non sapeva decifrare. Non sembrava del tutto concreta, mentre avanzava attraverso il fumo e sembrava mandare delle scintille nella massa di aria calda. Anche il corpo non si muoveva nel modo giusto, e non si trattava solo dell'età. Sembrava che fosse una marionetta negli spettacoli delle fiere, inchiodata alle giunture e manovrata coi fili.
Anche sulla donna aleggiava lo stesso odore dell'insenatura e della capanna in disfacimento. D'un tratto annusò l'aria, come se avvertisse qualcosa. «Che c'è?» Fissò gli occhi su Par. «Sento forse odore di magia?»
Par si irrigidì improvvisamente. Chiunque fosse quella donna, non voleva averci a che fare.
«Magia! Sì! Limpida, pura e piena di vita!» La donna dei boschi estrasse la lingua e leccò l'aria della notte, per sentirne l'aroma. «Dolce come il sangue per i lupi!»
Era abbastanza per Coll. «Faresti meglio a ritrovare la strada di casa, qualunque sia» le disse, senza preoccuparsi di nascondere la sua avversione. «Non c'è nulla che ti interessi qui.

Vattene.»
Ma la donna dei boschi rimase dov'era, la bocca piegata in un ghigno e gli occhi improvvisamente rossi come braci.
«Vieni qui da me!» sussurrò in un sibilo. «Tu, ragazzo!» Indicò Par. «Vieni qui da me!»
Allungò una mano. Par e Coll arretrarono con aria guardinga, allontanandosi dal fuoco. La donna avanzò di qualche passo, entrando nel cerchio di luce, e spingendo i due fratelli sempre più verso l'oscurità.
«Dolce ragazzino!» borbottò, quasi tra sé e sé. «Lascia che ti assaggi!»
I due fratelli mantennero le loro posizioni, rifiutandosi di allontanarsi ancora dalla luce. La donna dei boschi vide la determinazione nei loro occhi, e il suo sorriso era malvagio. Avanzò, un passo, un altro passo...
Coll si lanciò sulla donna, che teneva lo sguardo fisso su Par, cercando di afferrarla e di immobilizzarle le braccia. Ma la donna era molto più svelta di lui, e il bastone lo colpì brutalmente, prendendolo alla testa con tale perfida violenza che lo mandò a terra, gambe all'aria. Immediatamente la donna si lanciò su Par, ululando come una bestia impazzita. Ma lui fu più veloce. Quasi senza pensarci, usò la canzone magica, inviando una sequenza di immagini terrificanti. La donna cadde all'indietro, sorpresa, cercando di difendersi con le mani e il bastone. Par ne approfittò per raggiungere Coll, aiutarlo a rimettersi in piedi e allontanarlo dal punto in cui l'aggressore stava artigliando l'aria.
La donna dei boschi si fermò all'improvviso, lasciando che le immagini le danzassero attorno, voltandosi verso Par con un sorriso che gli fece raggelare il sangue. Par mandò l'immagine di uno spirito demone per spaventarla, ma stavolta la donna si allungò verso l'immagine, aprì la bocca e aspirò l'aria attorno a lei. L'immagine svanì. La donna si leccò le labbra e gemette.
Par mandò un guerriero con l'armatura. La donna dei boschi lo divorò avidamente. Si stava di nuovo avvicinando, non più ostacolata dalle immagini, anzi, ansiosa che Par gliene mandasse altre. Sembrava apprezzare il sapore della magia; sembrava bramosa di nutrirsene. Par cercò di tenere Coll in piedi, ma suo fratello stava cadendogli tra le braccia, ancora intontito. «Coll, svegliati!» sussurrò con ansia.
«Coraggio, ragazzino» ripeté piano la donna dei boschi. Ammiccando si avvicinò. «Dammi da mangiare!»
Poi il fuoco esplose in uno scoppio di luce, e la radura si fece luminosa come il giorno. La donna dei boschi si ritrasse dal bagliore, e il suo urlo improvviso finì in un ghigno di rabbia. Par strizzò gli occhi, cercando di vedere nella luce accecante.
Dagli alberi emerse un vecchio con i capelli bianchi, vestito di grigio, con la pelle scura come il legno stagionato. Avanzò dall'oscurità nella luce, come l'apparizione di un fantasma.

Sulla sua bocca aleggiava un sorriso crudele e negli occhi c'era uno strano bagliore. Par si guardò attorno guardingo, cercando a tastoni il lungo coltello che teneva alla cinta. Sono in due, pensò disperato, e ancora una volta scosse Coll nel tentativo di farlo riavere.
Ma il vecchio non gli prestò attenzione. Invece si concentrò sulla donna dei boschi. «Ti conosco» disse piano. «Non spaventi nessuno. Vattene di qui o ti darò una dura lezione!»
La donna dei boschi gli sibilò addosso come una serpe e si accucciò, preparandosi a scattare. Ma vide qualcosa nel volto del vecchio che la trattenne dall'attacco. Lentamente cominciò a ritrarsi girando attorno al fuoco.
«Torna nelle tenebre» sussurrò il vecchio.
La donna dei boschi lanciò un ultimo sibilo, poi si voltò e scomparve tra gli alberi senza un suono. Il suo odore aleggiò per un altro attimo, poi svanì. Il vecchio fece un cenno quasi distratto verso il fuoco, che tornò alla normalità. E di nuovo la notte si riempì dei suoni della natura, e tutto fu come prima.
Il vecchio sbuffò e avanzò alla luce del fuoco. «Bah. Un piccolo orrore notturno che si diverte un po'» borbottò disgustato.
Guardò Par con aria interrogativa. «Va tutto bene, giovane Ohmsford? E quest'altro? Coll, vero? Ha preso proprio un brutto colpo.»
Par sollevò Coll da terra, annuendo. «Sì, grazie. Potresti passarmi quello straccio e un po' d'acqua?»
Il vecchio fece quanto gli era stato chiesto, e Par strofinò la tempia di Coll, dove si stava già formando un brutto ematoma. Coll sobbalzò, si chinò in avanti, e mise la testa tra le ginocchia, aspettando che il pulsare si calmasse. Par alzò lo sguardo. D'un tratto gli venne in mente che il vecchio aveva usato il nome di Coll.
«Come sai chi siamo?» chiese insospettito.
Il vecchio sostenne il suo sguardo. «Be', che posso dirti. So chi siete perché sono venuto a cercarvi. Ma non sono vostro nemico, se è questo che pensi.»
Par scosse il capo. «No davvero. Non dopo l'aiuto che ci hai dato. Grazie.»
«Non c'è bisogno di ringraziamenti.»
Par annuì di nuovo. «Quella donna, o qualsiasi cosa fosse, sembrava aver paura di te.» Non era una domanda, era una constatazione.
Il vecchio si strinse nelle spalle. «Forse.»
«La conosci?»
«So chi è.»
Par esitò, incerto se fare o no altre domande. Decise di lasciar cadere l'argomento. «Allora, perché ci cercavi?»
«Oh, temo proprio che sia una lunga storia» rispose il vecchio, facendo capire che lo sforzo richiesto dal raccontare era troppo superiore alle sue possibilità. «Non potremmo sederci un po' mentre ne parliamo? Il calore del fuoco dà un certo sollievo a queste vecchie ossa. E non avreste per caso un goccio

di birra? No? Che peccato. Be', immagino che non abbiate avuto la possibilità di procurarvi queste piacevolezze, considerando il modo in cui siete stati cacciati da Varfleet. Viste le circostanze, è stata una fortuna che abbiate salvato la pelle.»
Si avvicinò piano piano e si sedette con cautela sull'erba, piegando le gambe, avvolgendosi con cura nel mantello. «Pensavo di raggiungervi laggiù, e siete fuggiti verso sud prima che vi potessi fermare.»
Si allungò a prendere una tazza e la immerse nel secchio dell'acqua, bevendo avidamente. Coll si era seduto e ascoltava premendosi la tempia con il panno umido. Par sedette accanto a lui.
Il vecchio finì di bere l'acqua e si asciugò la bocca con la manica. «Mi ha mandato Allanon» dichiarò con noncuranza.
Seguì un lungo silenzio: i fratelli Ohmsford guardarono prima lui, poi l'un l'altro, e poi ancora il vecchio.
«Allanon?» ripeté Par.
«Allanon è morto da trecento anni» interruppe Coll seccamente.
Il vecchio annuì. «Certo. Non mi sono espresso bene; in effetti è stato lo spettro di Allanon, la sua ombra, ma pur sempre lui, in tutto e per tutto.»
«L'ombra di Allanon?» Coll si tolse il panno dalla testa, scordando la ferita e non si curò di nascondere la sua incredulità.
Il vecchio si accarezzò la barba. «Abbiate un po' di pazienza, lasciate che vi spieghi. Per voi sarà difficile accettare buona parte di quanto sto per dirvi, ma potete provare. Vi assicuro che è estremamente importante.»
Si sfregò rapidamente le mani tendendole verso il fuoco. «Per un attimo consideratemi un messaggero, va bene? Pensate a me come a un messaggero mandato da Allanon, perché io sono questo per voi. Tu, Par, perché hai continuato a ignorare i sogni?»
Par si irrigidì. «Tu lo sai?»
«I sogni ti sono stati inviati da Allanon perché tu vada da lui. Non capisci? Era la sua voce a parlarti, la sua ombra venuta a chiamarti. Ti ha convocato al Perno dell'Ade, tu, tua cugina Wren e...»
«Wren?» lo interruppe Coll, incredulo.
Il vecchio aveva l'aria seccata. «E' quel che ho detto, no? Devo proprio ripetere tutto? Vostra cugina, Wren Ohmsford. E anche Walker Boh.»
«Zio Walker» disse piano Par. «Me lo ricordo.»
Coll lanciò un'occhiata al fratello, poi scosse il capo, infastidito. «Ma è ridicolo. Nessuno sa dove si trovino quei due!» sbottò. «Wren vive da qualche parte nelle Terre dell'Ovest, con i Vagabondi. Vive nel retro di un carrozzone! E nessuno ha più visto Walker Boh da quasi dieci anni. Potrebbe essere morto, per quel che ne sappiamo.»
«Potrebbe ma non lo è» disse il vecchio stizzosamente. Lanciò a Coll un lungo sguardo colmo di significato, poi tornò a fissare Par. «Voi tutti dovete venire al Perno dell'Ade alla fine

di questo ciclo lunare. La prima notte di luna nuova, Allanon vi aspetta là per parlarvi.»
Par si sentì percorrere da un brivido gelido. «A proposito della magia?» Coll prese suo fratello per le spalle. «A proposito degli Ombrati?» lo scimmiottò, sgranando gli occhi.
All'improvviso il vecchio si chinò in avanti, il volto indurito. «A proposito di quel che gli pare! Sì, della magia! E degli Ombrati! Di creature come quella che ti ha sbattuto a terra un attimo fa, come fossi stato un lattante! Ma soprattutto, credo, giovane Ohmsford, a proposito di questo!»
Gettò una manciata di polvere scura nel fuoco, così all'improvviso che Par e Coll si ritrassero di colpo. Il fuoco divampò, come quando il vecchio era apparso, ma questa volta la notte non si illuminò, anzi tutto fu buio.
Poi nell'oscurità si formò un'immagine che crebbe di dimensione finché non parve circondarli completamente. Era una visione delle Quattro Terre, la campagna sterile, deserta, abbandonata e priva di ogni forma di vita. Il buio e un alone di ceneri infuocate aleggiavano su tutto. I fiumi erano coperti di detriti, le acque avvelenate. Gli alberi piegati e secchi, senza vita. Non crescevano altro che cespugli spinosi. Gli uomini si aggiravano senza meta come bestie, e le bestie fuggivano al loro passaggio. Ovunque vagavano spettri con strani occhi rossi che penetravano in quei corpi umani striscianti, tormentandoli a loro piacimento finché non diventavano irriconoscibili.
Era un incubo impressionante e di tale forza che Par e Coll credettero di viverlo e di esser loro a gridare i lamenti che uscivano dalle bocche di quegli esseri umani torturati.
Poi l'immagine svanì, e si ritrovarono accanto al fuoco, con il vecchio seduto lì, accanto a loro, che li guardava con occhi di falco.
«Era una parte del mio sogno» mormorò Par.
«Quello è il futuro» disse il vecchio.
«O un trucco» borbottò Coll, scosso, irrigidendosi di fronte ai suoi timori.
Il vecchio lo guardò torvo. «Il futuro è un labirinto dove tutto è possibile, finché non diventa presente. Il futuro che vi ho mostrato stanotte non è ancora determinato. Ma è molto probabile che si realizzi, a mano a mano che i giorni passano e non si fa nulla per mutarlo. Se volete cambiarlo, fate come vi ho detto. Andate da Allanon! Ascoltate ciò che dirà!»
Coll con lo sguardo scuro che lottava col dubbio non replicò.
«Dicci chi sei» disse piano Par.
Il vecchio si voltò verso di lui, studiandolo per un attimo, poi distolse lo sguardo fissandolo nel buio, come se esistessero mondi e vite nascoste laggiù, che solo lui era in grado di vedere. Infine, tornò a guardarli, annuendo.
«Va bene, anche se non riesco a capire che differenza possa fare. Il mio nome dovrebbe dirvi qualcosa. Mi chiamo Cogline.»
Per un istante, né Par né Coll dissero nulla. Poi cominciarono a parlare insieme.

«Cogline, lo stesso Cogline che viveva nelle Terre dell'Est con...»
«vuoi dire lo stesso uomo che Kimber Boh...»
Il vecchio li interruppe con una certa irritazione. «Sì, sì! Quanti Cogline volete che ci siano!» Li guardò con viso arcigno, accorgendosi delle loro espressioni. «Voi non mi credete, vero?»
Par respirò profondamente. «Ai tempi di Brin Ohmsford Cogline era vecchio. Trecento anni fa.»
Inaspettatamente, l'altro scoppiò in una risata. «Vecchio! Ah! E che ne sai dei vecchi, Par Ohmsford? La verità è che non ne sai un fico secco!» Rise, poi scosse il capo sconsolato. «Ascolta. Allanon ha vissuto per cinquecento anni prima di morire! Non lo metti in dubbio, vero? Non credo, visto che racconti le storie con tanta convinzione! E allora, è così sconvolgente che io viva solo da trecento anni?» Si interruppe, e nei suoi occhi c'era un'espressione sorprendentemente maliziosa. «Per tutti gli dei, che cosa direste se vi raccontassi che sono vivo da molto più tempo?»
Poi agitò la mano per concludere la questione. «No, no, non vi preoccupate di rispondere. Invece, rispondete a questo. Che ne sapete di me? Del Cogline delle vostre storie? Ditemi.»
Par scosse il capo, confuso. «Che era un eremita, e viveva nella Terrabuia con sua nipote, Kimber Boh. Che la mia antenata, Brin Ohmsford, e il suo compagno, Rone Leah, lo trovarono laggiù quando...»
«Sì, sì, ma che mi dite dell'uomo? Pensateci ora che mi avete visto!»
Par si strinse nelle spalle. «Che lui...» Si interruppe. «Che usava delle polveri esplosive. Che sapeva qualcosa delle antiche scienze, che le aveva studiate da qualche parte.» Ora ricordava i dettagli delle storie di Cogline, e pensò che forse l'affermazione del vecchio non era così sbalorditiva. «UTiili zzava diversi tipi di polvere, come quelli a cui i Druidi avevano rinunciato nella loro ricostruzione del vecchio mondo. Per tutte le ombre! Se tu sei Cogline, devi possedere ancora quel potere. E' così? E' una magia come la mia?»
Coll prese improvvisamente un'aria spaventata. «Par!»
«Come la tua?» saltò su il vecchio. «Magia come la canzone? Ah! Mai! Mai così imprevedibile! E' sempre stato questo il guaio con i Druidi e le loro magie elfe, troppo imprevedibili! Il potere che io esercito è fondato su scienze provate e fortificate nel corso degli anni da studi attendibili! Non agisce a suo piacere; non si evolve come qualcosa di vivo!» Si interruppe, e un sorriso crudele gli increspò il volto avvizzito. «E poi, Par Ohmsford, il mio potere non canta!»
«Sei veramente Cogline?» chiese piano Par, e nella voce trapelava la sua meraviglia.
«Sì» mormorò il vecchio di rimando. «Sì, Par.» Volse d'un tratto il viso verso Coll, che stava per intervenire, e si portò un

dito sottile e ossuto alle labbra. «Zitto, giovane Ohmsford, so che tu non mi credi, e forse neanche tuo fratello, ma ascolta per un momento. Voi siete discendenti della Casa elfa di Shannara. Sono stati pochi, e ci si è sempre aspettato molto da loro. Sarà così anche per voi, credo. Ancora di più, forse. Non mi è concesso di vedere. Sono solo un povero messaggero, come vi ho detto, niente altro. Un messaggero riluttante, ecco la verità. Ma sono il solo che Allanon aveva a disposizione.»
«Ma perché tu?» riuscì a chiedere Par, il cui viso sottile era teso e concentrato.
Il vecchio indugiò e il volto grinzoso si indurì ancora di più, come se la domanda fosse troppo impegnativa per lui. Quando infine parlò la sua voce emerse dal silenzio.
«Perché un tempo ero un Druido, un tempo così lontano che riesco a malapena a ricordare che cosa provassi. Ho studiato la magia e le scienze neglette e ho scelto quest'ultime, abbandonando quindi ogni diritto sulla magia, e il diritto di restare con gli altri. Allanon mi conosceva o, se preferite, sapeva della mia esistenza e si ricordava chi ero. Ma, un momento. Sto un po' esagerando dicendo di essere stato un Druido a tutti gli effetti. Non lo ero; ero un semplice studioso. Ma Allanon si è ricordato di me. Quando venne da me, venne come un Druido si reca da un altro Druido, anche se non lo disse. Poteva rivolgersi solo a me per fare quello di cui c'è bisogno ora, per cercare voi e gli altri, per avvertirli del significato dei loro sogni. A questo punto anche gli altri li hanno fatti, capite, Wren e Walker Boh, così come li hai fatti tu, Par. A tutti è stata inviata una visione dei pericoli che il futuro tiene in serbo. Nessuno ha risposto. Così ha mandato me.»
Chiuse un attimo gli occhi acuti, per scacciare il ricordo.
«Un tempo ero un Druido, nello spirito se non nella pratica, e tutt'ora uso molti metodi dei Druidi. Nessuno lo ha mai saputo. Né mia  nipote Kimber, né i vostri antenati, nessuno. Ho vissuto molte vite diverse, sapete. Quando me ne andai con Brin Ohmsford nella terra del Maelmord, ero Cogline l'eremita, mezzo pazzo, seminfermo, ben fornito di polveri magiche e di nozioni bizzarre. Ero diventato così allora. In seguito mi ci vollero molti anni, dopo la partenza di Kimber, per riprendermi, per tornare a parlare e ad agire come me stesso.»
Sospirò. «E' stato il Sonno dei Druidi a mantenermi in vita così a lungo. Conoscevo quel segreto; lo avevo portato con me quando me ne ero andato. Molte volte ho pensato di non praticarlo più, di lasciarmi morire e di non stare così aggrappato alla vita. Ma qualcosa mi tratteneva: forse Allanon, che dopo la sua morte non ha trovato altro modo per assicurarsi che i Druidi avessero almeno un portavoce.»
Cogline vide affacciarsi una domanda negli occhi di Par, immaginò in anticipo quel che avrebbe detto, e scosse il capo.
«No, no, non io! Non sono io il portavoce di cui ha bisogno! Ho a malapena a disposizione il tempo sufficiente per recapitare il messaggio che mi è stato affidato. Allanon lo sa. Non è

così ingenuo da chiedermi di accettare la vita che un tempo ho rifiutato. Deve domandarlo a qualcun altro.»
«A me?» chiese brusco Par.
Il vecchio esitò. «Forse. Perché non glielo chiedi tu stesso?»
Rimasero in silenzio contro la luce del fuoco, mentre tutt'intorno incombeva l'oscurità. Le grida degli uccelli notturni echeggiavano debolmente sulle acque del Lago Arcobaleno, un suono ossessivo che pareva misurare la profondità dei dubbi di Par.
«Voglio chiederglielo» disse infine. «Ne sento il bisogno.»
Il vecchio increspò le labbra sotTiili . «Allora devi farlo.»
Coll stava per dire qualcosa, poi rinunciò. «Bisogna riflettere attentamente su tutta questa faccenda» disse infine.
«Non abbiamo molto tempo» borbottò il vecchio.
«Allora non sprechiamolo» replicò Coll. Il suo tono non era più provocatorio adesso, ma era più ansioso.
Par guardò suo fratello per un attimo e annuì. «Coll ha ragione. Ci devo riflettere.»
Il vecchio si strinse nelle spalle, come a mostrare che si rendeva conto di non poter fare altro, e si alzò. «Ti ho portato il messaggio per cui sono stato mandato, e ora devo andarmene per la mia strada. Devono essere avvertiti anche gli altri.»
Par e Coll si alzarono con lui, sorpresi. «Te ne vai ora, stanotte?» chiese Par in fretta. Chissà perché, si era aspettato che il vecchio restasse, per cercare di persuaderlo sullo scopo dei sogni.
«Mi sembra la cosa migliore. Prima porto a compimento il mio viaggio, prima finirò. Come ti ho detto, ho avvertito te per primo.»
«Ma come troverai Wren e Walker?» chiese con insistenza Coll.
«Nello stesso modo in cui ho trovato voi.» Il vecchio schioccò le dita e ci fu un breve lampo di luce argentea. Sul volto scheletrico apparve un sorriso illuminato dal fuoco. «Magia!»
Stese la mano ossuta. Par la prese per primo, e la stretta del vecchio era una morsa di ferro. Fu così anche per Coll. Si lanciarono un'occhiata.
«Permettete che vi dia qualche consiglio» disse bruscamente il vecchio. «Non è necessario che lo seguiate, ovviamente, ma forse lo farete. Voi raccontate quelle storie, quei racconti sui Druidi, la magia e i vostri antenati, una specie di litania su quel che è stato e non è più. Ma cercate di non perdere di vista il fatto che ciò che conta è quanto accade qui, ora. Tutti i racconti del mondo non varranno un fico secco se la visione che vi ho mostrato diventerà realtà. Dovete vivere in questo mondo, non in qualche altro. La magia serve a molti scopi, ma voi la uTiili zzate solo per le storie. Dovete rendervi conto che serve ad altro. E non lo potrete fare finché non l'avrete compresa. E direi che per ora non l'avete affatto compresa.»
Li studiò per un momento, poi si voltò e si avviò con passo strascicato nell'oscurità. «Non scordate, la prima notte di luna

nuova!» Quando non fu altro che un'ombra si voltò un'ultima volta. «Un'altra cosa che farete bene a ricordare: tenete gli occhi aperti.» La sua voce si era fatta più tagliente. «Gli Ombrati non sono solo storie di vecchie comari. Sono reali quanto voi e me. Prima di stanotte forse la pensavate diversamente, ma ora lo sapete. Vanno dove vogliono. Quella donna è una di loro. E' venuta seguendo il suo istinto, perché riusciva a sentire che avevate la magia. Altri possono fare lo stesso.» Ricominciò a camminare. «Molte cose vi perseguiteranno» li avvertì piano.

Borbottò qualcos'altro tra sé e sé che nessuno dei due riuscì a udire e scomparve lentamente nell'oscurità.

Poi non si vide più.

5

Quella notte Par e Coll non riuscirono a dormire molto; Restarono svegli a lungo dopo che il vecchio se ne fu andato, parlando e talvolta litigando, preoccupati, ma senza mai ammetterlo. Con gli occhi fissi nell'oscurità, ripensavano all'avvertimento ricevuto che delle cose, Ombrati o altro, erano probabilmente sulle loro tracce. Anche quando non ci fu più nulla da dire, quando si furono avvolti stretti nelle loro coperte, e chiusero gli occhi sulle loro paure, non dormirono bene. Continuarono a voltarsi e agitarsi nel dormiveglia, svegliandosi, e disturbandosi l'un l'altro con penosa regolarità, fino all'alba. Allora si alzarono, si scossero dal tepore delle coperte lavandosi nell'acqua gelida del lago, e immediatamente ricominciarono a parlare e a discutere. Continuarono mentre facevano colazione, anche perché non avevano molto da mangiare, e parlare li distraeva dalla fame. I discorsi, che erano sempre più frequentemente discussioni, riguardavano il vecchio che affermava di essere Cogline e i sogni che potevano o no essere inviati da Allanon, ma toccavano anche argomenti secondari come gli Ombrati, i Cercatori della Federazione, lo straniero che li aveva salvati a Varfleet, e se il mondo avesse ancora un senso. A questo punto, avevano stabilito con una certa precisione le loro posizioni riguardo a tali argomenti che, per lo più, non si potevano dire esattamente concordi. Così, si erano ridotti a comunicare l'un l'altro in modo piuttosto astioso.

La giornata non era cominciata neppure da un'ora, che già ne avevano abbastanza l'uno dell'altro.

«Non puoi negare la possibilità che il vecchio sia veramente Cogline!» insisteva Par, forse per la centesima volta, mentre riponevano in barca il telone incerato.

Coll si concesse una breve alzata di spalle. «Non lo sto negando.»

«Ma se è veramente Cogline, allora non puoi negare la possibilità che tutto ciò che ci ha detto sia vero!»

«Non sto negando neppure questo.»

«E che mi dici della donna dei boschi? Che cos'era, se non un Ombrato, una creatura della notte con una magia molto più potente della nostra?»

«Della tua.»
Par cominciò a spazientirsi. «Scusa. Della mia. Il fatto è che quella donna era veramente un Ombrato! Doveva esserlo! Questo rende almeno in parte vero quello che ci ha detto il vecchio, comunque tu la pensi!»
«Aspetta un attimo.» Coll lasciò cadere il telone e se ne restò lì con le mani sui fianchi, osservando attentamente il fratello con aria studiatamente costernata. «Lo fai ogni volta che litighiamo. Parlo di questi ridicoli salti di logica, che secondo te sono assolutamente corretti. Dimmi come mai, se la donna era un Ombrato, ne consegue logicamente che il vecchio stava dicendo la verità.»
«Be', perché se...»
«Non ci proverò nemmeno a negare che la donna fosse un Ombrato» lo interruppe Coll con una certa arguzia. «Anche se non abbiamo la più pallida idea di cosa sia un Ombrato. Anche se poteva facilmente essere qualsiasi altra cosa.»
«E che cosa?»
«Per esempio un complice del vecchio. Una specie di esca, per dare credibilità al suo racconto.»
Par era esasperato. «Ma è ridicolo! E a che scopo?»
Coll arricciò le labbra, con aria pensosa. «Per convincerti ad andare con lui al Perno dell'Ade, ovvio. Per riportarti nel Callahorn. Pensaci. Forse anche il vecchio ha qualche interesse per la magia, proprio come la Federazione.»
Par scosse violentemente il capo. «Non ci credo.»
«Perché non ti piace credere a qualcosa a cui non hai pensato per primo» dichiarò Coll astutamente, riprendendo in mano il telone. «Tu decidi qualcosa e la partita è chiusa. Be', stavolta faresti meglio a non arrivare a una conclusione troppo in fretta. Ci sono altre possibilità da tenere in considerazione, e io ne ho appena trovata una.»
Seguirono in silenzio la riva del lago e sistemarono il telone sul fondo della barca. Il sole era appena sopra la linea orientale dell'orizzonte, e già il giorno si annunciava caldo. Il lago Arcobaleno era liscio, l'aria immobile e colma del profumo dei fiori selvatici e dell'erba.
Coll si voltò. «Sai, non che mi dispiaccia la tua prontezza nel prendere una decisione. Il fatto è che tu presumi che io debba essere d'accordo. Non dovrei discutere, ma sottomettermi. Be', non ho intenzione di farlo. Se vuoi filare verso il Callahorn e i Denti del Drago, bene, fallo pure. Ma smettila di comportarti come se io avessi il dovere di acconsentire immediatamente e seguirti.»
Par non rispose subito. Ripensò a quel che aveva significato per loro crescere insieme. Par era più vecchio di due anni e, anche se fisicamente più fragile di Coll, era sempre stato il capo. Dopotutto, era lui ad avere la magia e questo l'aveva sempre reso un po' speciale. Era vero, aveva un fare deciso; era stato necessario diventare un tipo risoluto quando aveva dovuto affrontare la tentazione di usare la magia per risolvere

qualsiasi problema. Non era sempre stato di umore costante come avrebbe dovuto; e ora non era migliorato. Coll era sempre stato il più controllato dei due: meno incandescente, più riflessivo, dotato come nessun altro di forza fisica ed emotiva, e per questo sempre interpellato da tutti per appianare i dissidi. Forse il fatto era, pensava Par, che Coll era il tipo che piace immediatamente a tutti. Passava il tempo a curarsi degli altri, a smussare i sentimenti troppo violenti, a risollevare l'orgoglio ferito. Par era sempre immerso nei suoi pensieri, indifferente a queste cose, impegnato a cercare nuovi luoghi da esplorare, nuove sfide da intraprendere, nuove idee da sviluppare. Era un visionario, ma gli mancava la sensibilità di Coll. Poteva prevedere con grande chiarezza le possibilità offerte dalla vita, ma era Coll quello che comprendeva meglio i sacrifici da affrontare.

In molte occasioni si erano aiutati, colmando l'uno le mancanze dell'altro. Ma Par poteva ricorrere alla magia, e aiutare Coll non gli era costato molto. Per Coll era diverso. Coprire le spalle a Par a volte era stato duro. Ma era suo fratello, gli voleva bene, e non se ne rammaricava. Ripensandoci Par si vergognava di aver permesso che Coll facesse tanto per lui. Spazzò via i ricordi. Coll lo stava guardando, in attesa di una risposta. Par mosse impazientemente i piedi, pensando a cosa poteva dire. Poi disse semplicemente: «Va bene. Secondo te cosa dovremmo fare?».

«Per tutte le ombre! Non so cosa dobbiamo fare!» esclamò brusco Coll. «So solo che restano molte questioni irrisolte, e non credo che dovremmo impegnarci in qualcosa finché non avremo la possibilità di risolverne qualcuna!»

Par annuì, imperturbabile. «Prima della luna nuova, intendi dire.»

«Mancano più di tre settimane, e lo sai!»

Par serrò la mascella. «Non è poi tanto tempo! E come potremmo rispondere a tutte le domande prima di allora?»

Coll restò a fissarlo. «Sei davvero insopportabile, lo sai?»

Si voltò e tornò verso la riva dove avevano accatastato gli attrezzi per cucinare e le coperte, e cominciò a portarli sulla scialuppa. Non guardò Par, che restava dov'era e osservava in silenzio il fratello. Ricordava come Coll lo aveva tirato fuori semi annegato dal Rappahalladran quando, durante un campeggio, era caduto nelle rapide. Era finito sott'acqua, e Coll era stato costretto a immergersi per trovarlo. Poi si era ammalato, e Coll l'aveva riportato a casa in spalla, tremante per la febbre, quasi delirante. Sembrava che Coll lo tenesse sempre d'occhio. Come mai, si chiese d'un tratto, visto che era lui ad avere la magia?

Coll finì di caricare la scialuppa, e Par gli si avvicinò. «Mi spiace» disse, e rimase in attesa.

Coll lo squadrò solennemente per un attimo, poi sorrise. «Non è vero. Lo dici tanto per dire.»

Par gli restituì il sorriso suo malgrado. «Non è vero!»

«Oh, sì, è vero. vuoi solo darmi lo zuccherino, così da poter ricominciare con le tue decisioni testarde non appena saremo in mezzo al lago, quando non avrò la possibilità di andarmene!» Ora Coll rideva apertamente.
Par fece del suo meglio per assumere un'espressione mortificata.
«Va bene, è così. Non mi dispiace affatto.»
«Lo sapevo!» Coll era trionfante.
«Ma ti sbagli sul motivo per cui ti ho chiesto scusa. Non ha nulla a che fare con il piano di portarti in mezzo al lago. Sto solo cercando di liberarmi del carico di sensi di colpa che provo sempre per essere il fratello maggiore.»
Par gli diede una spinta che Coll restituì e per un attimo le loro esigenze furono dimenticate. Risero, lanciarono un'ultima occhiata al luogo dove si erano accampati, e spinsero la scialuppa nel lago, saltando a bordo non appena raggiunta l'acqua alta. Coll prese i remi e cominciò a vogare.
Seguirono la linea costiera verso ovest, ascoltando i suoni lontani degli uccelli che si alzavano dagli alberi, mentre il giorno si faceva piacevolmente caldo. Per un po' non parlarono, felici solo del ritrovato senso di intimità e ansiosi di evitare per il momento ogni discussione.
Par, comunque, si ritrovò a rimuginare la faccenda, ed era sicuro che Coll stesse facendo lo stesso. Suo fratello aveva ragione su una cosa: c'erano molte questioni irrisolte. Riflettendo sugli avvenimenti della sera precedente, Par si rammaricò di non aver chiesto al vecchio qualche altra informazione.
Per esempio, il vecchio sapeva chi era lo straniero che li aveva salvati a Varfleet? Il vecchio sapeva dei guai che erano accaduti laggiù, e doveva anche avere qualche idea su come erano fuggiti. Il vecchio era riuscito a rintracciarli, prima a Varfleet, poi lungo il Mermidon, e aveva spaventato la donna dei boschi, facendola fuggire, fosse o no un Ombrato, senza troppa fatica. Aveva a sua disposizione qualche tipo di potere, forse magia druidica, forse qualche antica scienza, ma non aveva minimamente accennato cosa fosse, o a come agisse. Qual era esattamente la sua relazione con Allanon? O era una semplice affermazione, senza alcuna base reale? E perché aveva accettato così docilmente la decisione di Par di voler riflettere ancora se andare o no al Perno dell'Ade per incontrarsi con Allanon? Non avrebbe dovuto cercare di persuaderlo?
Ma la questione che più lo faceva sentire a disagio era quella che Par non riusciva a discutere con Coll, perché riguardava proprio Coll. I sogni avevano detto a Par che c'era bisogno di lui, di sua cugina Wren e di suo zio Walker Boh. Anche il vecchio aveva ripetuto lo stesso, che erano stati chiamati Par, Wren e Walker.
Perché nessun cenno a Coll?
Per questa domanda non aveva nessuna risposta. Da principio aveva pensato che dipendesse dal fatto che lui possedeva la magia, e Coll no, che il sogno avesse qualcosa a che fare con la canzone magica. Ma allora perché c'era bisogno di Wren?

Anche Wren non possedeva nessuna magia. Walker Boh era un'altra faccenda perché era opinione diffusa che sapesse qualcosa di magia, qualcosa che nessun altro conosceva. Ma non Wren, né Coll. Eppure Wren era stata esplicitamente nominata, e Coll no.
Era questo soprattutto che lo rendeva insicuro sul da farsi. Voleva conoscere la ragione dei sogni; se il vecchio aveva ragione a proposito di Allanon, Par voleva sapere che cosa doveva dire il Druido. Ma non voleva più saperne niente, se questo significava separarsi da Coll. Coll era più di un fratello; era il suo miglior amico, il suo compagno più fidato, quasi una parte di se stesso. Par non voleva buttarsi in qualcosa che non coinvolgesse entrambi. Non l'avrebbe fatto, tutto qui.
Eppure il vecchio non aveva proibito a Coll di andare. E neppure i sogni l'avevano fatto. Nulla l'aveva messo in guardia contro questa eventualità.
Lo avevano semplicemente ignorato.
E perché mai?
La mattinata si allungò, e si alzò il vento. I fratelli si servirono di un remo e del telone per costruire un albero con la vela, e ben presto si ritrovarono a filare veloci sul Lago Arcobaleno, mentre l'acqua schiumava e schizzava tutt'attorno. Parecchie volte rischiarono di rovesciarsi, ma stando attenti agli improvvisi cambiamenti del vento e bilanciandosi col peso del corpo evitarono di capovolgersi. Stabilirono la rotta verso sudoveste nel primo pomeriggio raggiunsero la foce del Rappahalladran. Attraccarono in una piccola insenatura, coprirono la scialuppa con canne e arbusti, presero con loro solamente gli attrezzi per cucinare e le coperte e cominciarono ad arrampicarsi seguendo il fiume verso le Foreste del Duln. Ben presto si accorsero che tagliando attraverso la campagna avrebbero risparmiato tempo, e abbandonarono il fiume, spostandosi verso i monti di Leah. Non parlavano della loro destinazione dalla sera precedente, da quando avevano deciso di rimandare la decisione. Non l'avevano fatto, naturalmente, Coll perché si stavano muovendo nella direzione che voleva, e Par perché aveva concluso che Coll aveva ragione, nel dire che occorreva un attimo di riflessione, prima di intraprendere il viaggio di ritorno verso il Callahorn. Valle d'Ombra andava bene tanto quanto ogni altro posto per mettere a punto un piano.
La cosa bizzarra era che, nonostante non avessero più parlato dei sogni e del vecchio, o di niente altro fin dalla mattina precedente, avevano ripensato, separatamente, alle rispettive prese di posizione, giungendo a un compromesso: ognuno dei due dentro di sé ammetteva che, dopotutto, l'altro non aveva tutti i torti.
Quando ripresero a discutere della faccenda, non litigarono più. Era metà pomeriggio di una giornata estiva, torrida e appiccicosa, e il sole era una sfera bianca accecante che li costringeva a proteggersi gli occhi. La campagna era una massa di colline ondulate, un tappeto d'erba e di fiori selvatici

punteggiato da filari di alberi dalle larghe foglie e da macchie di cespugli e rocce. La foschia che ricopriva i monti per tutto l'anno si era ritirata nelle zone più elevate, di fronte allo splendore del sole, e copriva le vette come strisce di lino gettate con noncuranza.
«Credo che la donna dei boschi fosse veramente spaventata dal vecchio» stava dicendo Par mentre si arrampicavano su un lungo e dolce pendio cosparso di frassini. «Non credo stesse fingendo. Nessuno può recitare così bene.»
Coll annuì. «Credo tu abbia ragione. Prima ho detto che i due erano d'accordo solo per farti riflettere. Però non posso fare a meno di domandarmi se il vecchio ci abbia detto tutto quello che sa. La cosa che ricordo meglio su Allanon, dalle storie che raccontiamo, è che era decisamente riservato sui suoi affari con gli Ohmsford.»
«E' vero, non ha mai raccontato tutto.»
«Così forse il vecchio fa lo stesso.»
Giunsero in cima alla collina, all'ombra dei frassini, lasciarono cadere pesantemente a terra le coperte arrotolate e restarono a fissare i monti. Entrambi stavano sudando copiosamente, le casacche fradice incollate alla schiena.
«Non arriveremo a Valle d'Ombra entro stasera» disse Par, sedendosi appoggiato a un albero.
«No, penso proprio di no.» Coll raggiunse il fratello, stiracchiandosi fino a far scricchiolare le ossa.
«Sto pensando.»
«Buon per te.»
«Pensavo a dove passeremo la notte. Sarebbe carino dormire in un letto, tanto per cambiare.»
Coll rise. «Non riuscirai a litigare di nuovo. Accetto qualsiasi idea su dove possiamo trovare un letto, qui, nel bel mezzo di nulla.»
Par si voltò lentamente e lo guardò. «In effetti un'idea ce l'ho. Il capanno di caccia di Morgan è solo pochi chilometri più a sud. Scommetto che potremmo prenderlo in prestito per stanotte.»
Coll aggrottò le ciglia, pensieroso. «Sì, scommetto di sì.»
Morgan Leah era il figlio maggiore di una famiglia i cui antenati erano stati un tempo sovrani di Leah. Ma la monarchia era stata spodestata quasi duecento anni prima, quando la Federazione si era espansa verso nord e aveva senza difficoltà ingoiato il regno in un sol boccone. Da allora non c'erano più stati re Leah, e i membri della famiglia erano sopravvissuti come gentiluomini di campagna e artigiani per generazioni. L'attuale capofamiglia, Kyle Leah, era un proprietario terriero che viveva a sud della città e allevava bovini. Morgan, il figlio maggiore, e il migliore amico di Par e Coll, passava la maggior parte del tempo a fare scherzi.
«Non credi che Morgan sarà nei paraggi, vero?» chiese Coll, ridendo all'idea.
Par restituì il sorriso. Il capanno di caccia era in realtà di

proprietà della famiglia, ma Morgan era l'unico a usarlo. L'ultima volta che i fratelli Ohmsford erano stati sui monti di Leah erano rimasti per una settimana al capanno, ospiti di Morgan. Avevano campeggiato, pescato e cacciato, ma avevano passato la maggior parte del tempo ad ascoltare il resoconto dettagliato dei continui sforzi di Morgan per causare disturbo ai membri della rappresentanza governativa della Federazione a Leah. Morgan Leah aveva a disposizione la mente più acuta e le mani più svelte di tutte le Terre del Sud, e nutriva una costante antipatia per l'esercito che occupava il suo paese. Al contrario di Valle d'Ombra, Leah era un città importante che richiedeva sorveglianza. La Federazione, dopo aver abolito la monarchia, vi aveva installato un governo temporaneo e un gabinetto, e l'ordine era assicurato da un presidio di soldati. Morgan la considerava una sfida personale. Coglieva ogni opportunità che gli si presentava, e qualcuna che non gli si presentava, per rendere infernale la vita degli ufficiali che alloggiavano comodamente e senza riguardo per il diritto di proprietà nella casa dei suoi antenati. Non c'era mai stato alcun dubbio sull'esito delle sue imprese. Morgan era geniale quando si trattava di combinare guai, e troppo astuto per permettere agli ufficiali federativi di sospettare che ne era proprio lui la causa, causa che non riuscivano neppure a individuare, figuriamoci poi eliminarla. L'ultima volta Morgan aveva intrappolato il governatore e il vicegovernatorein un cortiletto insieme a una moltitudine di maiali ben infangati, e aveva messo fuori uso tutte le serrature delle porte. Era un cortile molto piccolo, e i maiali erano davvero tanti. Erano state necessarie due ore per liberarli tutti, e Morgan affermava, con aria solenne, che alla fine non era possibile distinguere i porci dagli ufficiali.

I fratelli si alzarono, si rimisero in spalla il loro carico e ripartirono. Il pomeriggio scivolava via mentre il sole seguiva il suo percorso verso ovest, ma l'aria rimaneva immobile e la calura si faceva sempre più oppressiva. A quell'altitudine, a metà estate, la terra era così asciutta che l'erba crepitava al loro passaggio e i fili un tempo verdi si erano seccati fino a diventare una crosta grigio brunastra. La polvere si alzava in piccoli sbuffi dietro gli stivali e le bocche si fecero arse. Quando scorsero il capanno di caccia si stava avvicinando il tramonto; era una costruzione di pietra e legno, in mezzo a un gruppo di pini su un'altura che si affacciava sulla campagna. Accaldati e sudati, lasciarono cadere i bagagli accanto alla porta d'ingresso, e si avviarono direttamente alla sorgente nascosta tra gli alberi, un centinaio di metri più in là. Era un insieme di piccole pozze azzurre alimentate da un flusso sotterraneo che si riversavano in un lento rivoletto; i due fratelli si spogliarono velocemente senza altro desiderio di quello urgentissimo di immergersi nell'acqua invitante.

Per questo non videro la creatura di fango finché questa non fu quasi sopra di loro.

Si alzò dai cespugli lì accanto, una forma vagamente umana, incrostata di fango; ruggiva con tanta ferocia da frantumare il silenzio come vetro. Coll lanciò un grido, fece un balzo indietro, perse l'equilibrio e precipitò a testa in giù nella sorgente. Par si ritrasse, inciampò, rotolò, e la creatura gli fu sopra.
«Ahhh! Un gustoso uomo della Valle!» gracchiò la creatura con una voce che suonò improvvisamente molto familiare.
«Per tutte le ombre, Morgan!» Par si divincolò, respingendolo. «Mi hai spaventato a morte, va' al diavolo!»
Coll si tirò fuori dall'acqua, con ancora addosso gli stivali e i calzoni calati a metà, e disse con calma: «Pensavo che volessi cacciare da Leah solo la Federazione, non i tuoi amici». Si rialzò e si tolse l'acqua dagli occhi.
Dal suo bozzolo di fango, Morgan Leah rideva di tutto cuore. «Scusatemi, davvero. Ma nessun uomo al mondo avrebbe potuto resistere a una simile tentazione. Sono certo che mi potete capire!»
Par cercò di scrostare il fango dai vestiti, poi si spogliò e portò tutto con sé alla sorgente. Si lasciò sfuggire un sospiro di sollievo, poi lanciò un'altra occhiata a Morgan. «Ma che diavolo stai facendo?»
«Oh, il fango? Fa bene alla pelle.» Morgan entrò nella sorgente e si immerse con cautela nell'acqua. «Un paio di chilometri più indietro ci sono dei bagni di fango. Li ho scoperti l'altro giorno, del tutto casualmente. Non avevo mai saputo della loro esistenza. In tutta sincerità, posso dirti che non c'è niente come il fango sulla pelle in un giorno torrido, per rinfrescarsi. Ancor meglio delle sorgenti. Così mi sono rotolato tutto, proprio come i maiali, e poi sono tornato qui a piedi per lavarmi. In quel momento vi ho sentito arrivare e vi ho preparato il benvenuto tipico delle mie montagne.»
Si immerse completamente nell'acqua; quando riapparve, il mostro di fango si era trasformato in un giovane magro ma muscoloso, all'incirca della loro età, con la pelle così bruciata dal sole da essere quasi color cioccolato, i capelli rossicci che gli arrivavano alle spalle e limpidi occhi grigi che si affacciavano su un volto che era a un tempo scaltro e leale. «Eccomi qua!» esclamò, e sorrise.
«Fantastico» replicò Par con tono indifferente.
«Oh, andiamo! Non tutti gli scherzi possono essere di prima qualità. Il che mi ricorda una cosa.» Morgan si chinò in avanti con aria interrogativa. Passava molto tempo con quell'espressione in faccia, che implicava come fosse segretamente divertito da qualcosa, ed era la stessa che stava ora elargendo ai suoi amici. «Voi due non dovreste essere nel Callahorn, da qualche parte, a stupire gli indigeni? Non sono forse queste le ultime nuove che mi avete comunicato sui vostri progetti? Che fate qui?»
«Che fai tu qui» sbottò Coll di rimando.
«Io? Oh, solo un'altra piccola incomprensione col governatore,

anzi, per essere più precisi, con la moglie del governatore, temo. Non sospettano di me, naturalmente, non lo fanno mai. Ma mi è sembrato il momento giusto per prendermi una vacanza.» Il sorriso di Morgan si allargò. «Però l'ho chiesto prima io. Che vi succede?»
Non aveva intenzione di desistere, e in ogni caso non c'erano mai stati segreti tra loro, così Par, con il considerevole aiuto di Coll, gli raccontò cos'era successo da quella notte a Varfleet, quando Rimmer Dall e i Cercatori della Federazione erano venuti a cercarli. Gli narrò dei sogni che avrebbero potuto essere mandati da Allanon, del loro incontro con la terrificante donna dei boschi, che avrebbe potuto essere un Ombrato, e del vecchio che li aveva salvati, che avrebbe potuto essere Cogline.
«Ci sono parecchi "avrebbe potuto", in questa storia» osservò maliziosamente Morgan quando ebbe terminato. «Siete sicuri di non inventarvi tutto? Sarebbe uno scherzetto niente male, a mie spese.»
«Vorrei tanto che lo fosse» replicò tristemente Coll.
«Comunque, pensavamo di passare qui la notte, su un letto vero, e di andare alla Valle domani» spiegò Par.
Morgan fece scorrere nell'acqua un dito fino a lui, e scosse il capo. «Non lo farei, se fossi in voi.»
Par e Coll si scambiarono un'occhiata.
«Se la Federazione vi vuole tanto da mandare Rimmer Dall fino a Varfleet» continuò Morgan, alzando improvvisamente lo sguardo per incontrare il loro, «allora non vi sembra probabile che lo mandino anche a Valle d'Ombra?»
Seguì un lungo silenzio, prima che Par lo ammettesse. «Hai ragione, non ci avevo pensato.»
Morgan nuotò fino al bordo della sorgente, uscì dall'acqua, e cominciò a scrollarsela di dosso. «Bene, pensare non è mai stato il tuo forte, ragazzo mio. Buon per voi avermi per amico. Torniamo al capanno e vi preparerò qualcosa da mangiare, qualcosa che non sia pesce, tanto per cambiare, e poi ne parleremo.»
I due Ohmsford si asciugarono, lavarono i vestiti e tornarono al capanno, dove Morgan stava preparando la cena. Cucinò un ottimo stufato pieno di carne, carote, patate, cipolle e brodo, servendolo con pane caldo e birra fresca. Mangiarono su un tavolo all'aperto, sotto i pini, mentre finalmente rinfrescava, a mano a mano che la notte si avvicinava e la brezza serale frusciava scendendo dalle colline. Morgan servì per dessert pere con il formaggio e restarono a tavola tranquillamente mentre il cielo si arrossava, per poi diventare porpora scuro e infine di un blu profondo colmo di stelle.
«Amo la montagna» disse Morgan dopo un attimo di silenzio. Erano seduti sugli scalini di pietra del capanno. «Probabilmente imparerei ad amare anche la città, ma non finché appartiene alla Federazione. A volte mi trovo a chiedermi come fosse la vita nella vecchia casa, prima che ce la prendessero.

E' successo molto tempo fa, sei generazioni fa. Nessuno ricorda più quell'epoca. Mio padre non è neppure disposto a parlarne. Ma qui, be', è ancora nostra questa terra. La Federazione non è ancora riuscita a metterci le mani. Forse per questo l'amo tanto perché è l'unica casa dei vecchi tempi rimasta alla mia famiglia.»
«A parte la spada» gli ricordò Par.
«Porti ancora quel vecchio relitto?» chiese Coll. «Continuo a pensare che faresti meglio a cambiarla con qualcosa di più nuovo e benfatto.»
Morgan guardò intensamente i suoi amici. «Ricordate quelle storie secondo cui la Spada di Leah un tempo era magica?»
«Si diceva che Allanon in persona l'avesse resa tale» confermò Par.
«Sì, ai tempi di Rone Leah.» Morgan aggrottò la fronte. «A volte credo che sia ancora magica. Non come lo era un tempo, non un'arma che può affrontare le Mortombre e cose simili, ma ha qualcosa. Il fodero è stato sostituito una mezza dozzina di volte nel corso degli anni, l'elsa almeno una volta, ed entrambi sono di nuovo consumati. Ma la lama, ah, quella lama! E' ancora affilata e perfetta come un tempo, come se non potesse diventare vecchia. E questo non implica forse qualche tipo di magia?»
I fratelli annuirono solennemente. «A volte la magia muta il suo modo di manifestarsi» disse Par. «Cresce e si evolve. Forse è quanto è successo alla Spada di Leah.» Mentre parlava, stava pensando che il vecchio gli aveva detto che lui non capiva la magia, e si chiedeva se fosse vero.
«Be', la verità è che nessuno, in ogni caso, vuole più quell'arma.» Morgan si stiracchiò come un gatto e sospirò. «Sembra che nessuno voglia più nulla dei vecchi tempi. I ricordi sono troppo dolorosi, credo. Mio padre non ha detto una parola quando gli ho chiesto la lama. Me l'ha semplicemente consegnata.»
Coll gli diede uno spintone amichevole. «Be', tuo padre dovrebbe star più attento a chi consegna le sue armi.»
Morgan fece finta di essersela presa a male. «Sono forse io quello a cui è stato chiesto di unirsi al Movimento?» chiese.
Risero. «A proposito. Hai detto che lo straniero ti ha consegnato un anello. Ti spiace se gli do un'occhiata?»
Par mise la mano nella tasca della tunica, pescò l'anello con l'insegna del falco e glielo passò. Morgan lo prese e lo studiò attentamente, poi scosse le spalle e lo restituì. «Non mi dice nulla. Ma non è detto che questo significhi qualcosa. Ho sentito dire che c'è una dozzina di bande fuorilegge, all'interno del Movimento, e tutti cambiano regolarmente i segni di riconoscimento per confondere la Federazione.»
Bevve un lungo sorso dal suo bicchiere di birra e si riappoggiò agli scalini. «A volte penso che dovrei andare a nord e unirmi a loro. Basta sprecare il tempo giocando brutti tiri a quegli imbecilli che vivono a casa mia e governano la mia

terra, senza neppure conoscerne la storia.» Scrollò tristemente il capo e per un attimo sembrò un vecchio.
Poi si riscosse. «Ma ora parliamo di voi.» Dondolò le gambe e sedette chino in avanti. «Non potete rischiare di tornare alla Valle fin quando non siete certi che sia un posto sicuro. Resterete qui per un giorno o due, e mi lascerete andare in avanscoperta. Mi assicurerò che la Federazione non sia arrivata laggiù prima di voi. Va bene?»
«Più che bene» disse immediatamente Par. «Grazie, Morgan. Ma devi promettere di essere prudente.»
«Prudente? Con quegli imbecilli della Federazione? Ah!» Al cavaliere si allargò un sorriso da un orecchio all'altro. «Potrei farmi avanti e sputare a tutti in un occhio, e gli ci vorrebbero comunque dei giorni per capire cosa è successo! Non ho nulla da temere, da parte loro.»
Ma Par non rideva. «Non a Leah, forse. Ma a Valle d'Ombra possono esserci dei Cercatori.»
Il sorriso di Morgan si spense. «Hai perfettamente ragione. Sarò prudente.»
Tracannò l'ultima birra e si alzò. «Ora a nanna. Partirò presto.»
Par e Coll si alzarono con lui. Coll disse «Che hai fatto di preciso alla moglie del governatore?»
Morgan si strinse nelle spalle. «Oh, niente di speciale. Qualcuno diceva che non le piaceva troppo l'aria di montagna, le dava la nausea. Così le ho mandato un profumo per addolcire l'odorato. Era contenuto in una piccola fiala di vetro molto sottile e delicata. L'avevo messa nel suo letto, una sorpresina. E l'ha rotta incidentalmente quando è andata a dormire.»
Gli occhi ebbero un guizzo. «Sfortunatamente, non so come, avevo confuso il profumo con olio di puzzola.»
I tre si guardarono nell'oscurità e risero come matti.
Quella notte gli Ohmsford dormirono bene, cullati dalla morbidezza e dal calore di letti veri, con coperte pulite e guanciali. Avrebbero potuto tranquillamente dormire fino a mezzogiorno, ma Morgan li svegliò all'alba mentre si preparava a partire per Valle d'Ombra. Tirò fuori la spada di Leah e la mostrò, l'elsa e il fodero malconci, la lama lucente come nuova, come aveva affermato la sera prima. Sorridendo di soddisfazione all'espressione sui loro volti, si mise a tracolla l'arma, infilò un lungo coltello in uno stivale, un coltello da caccia nella cintura e appese alla schiena un arco di frassino. Ammiccò. «Non fa mai male essere previdenti.»
Lo accompagnarono oltre la soglia e giù per la collina, verso ovest, fin quando Morgan li salutò. Avevano ancora gli occhi assonnati, e i loro saluti si mescolarono agli sbadigli.
«Tornate a letto» li consigliò Morgan. «Dormite quanto vi pare. Rilassatevi e non vi preoccupate. Tornerò tra un paio di giorni.» Salutò con la mano mentre si allontanava, un profilo alto, sottile contro l'orizzonte ancora buio, pieno della solita

sicurezza.
«Stai attento!» gli urlò dietro Par.
Morgan rise «State attenti voi!»
I fratelli seguirono il consiglio del cavaliere: dormirono fino a mezzogiorno, e rimasero a letto per il resto della giornata. Il giorno seguente furono più attivi: si alzarono presto, fecero il bagno, esplorarono la campagna circostante alla vana ricerca dei bagni di fango, pulirono il capanno da caccia, prepararono e mangiarono una cena a base di cacciagione e riso. Quella notte parlarono a lungo del vecchio e dei sogni, della magia e dei Cercatori, di quello che avrebbero dovuto fare nell'immediato futuro. Non litigarono, ma non arrivarono neppure a nessuna conclusione.
Il terzo giorno cambiò il tempo, e verso sera si mise a piovere. Sedettero davanti al fuoco che avevano acceso in un gigantesco camino di pietra e si esercitarono a lungo nel raccontare storie, lavorando sui racconti più misteriosi, cercando di fondere le immagini del canto di Par con le parole delle storie di Coll. Nessun segno di Morgan Leah. Nonostante il mutuo accordo a non farlo, cominciarono a preoccuparsi.
Il quarto giorno Morgan tornò. Era pomeriggio inoltrato e i fratelli, seduti di fronte al fuoco, erano intenti a rimpagliare una delle sedie della stanza da pranzo, quando la porta si aprì all'improvviso e comparve Morgan. Era piovuto tutto il giorno, e il cavaliere era bagnato fradicio: gocciolava anche mentre metteva a terra il suo bagaglio e le armi, e si chiudeva la porta alle spalle.
«Brutte notizie» disse immediatamente. I capelli color ruggine gli stavano appiccicati sulla testa, e i lineamenti fini e cesellati brillavano bagnati di pioggia. Non sembrava darsi cura del suo stato, mentre attraversava la stanza per mettersi davanti a loro.
Par e Coll interruppero il loro lavoro. «Non potete tornare alla Valle» disse con calma Morgan. «Ci sono soldati della Federazione ovunque. Non posso essere sicuro che siano Cercatori, ma non ne sarei sorpreso. Il villaggio è sotto la "Protezione della Federazione"; usano questo eufemismo per significare occupazione armata. Vi stanno aspettando, non c'è dubbio. Ho fatto qualche domanda e l'ho scoperto immediatamente; non è un segreto. I vostri genitori sono agli arresti domiciliari. Credo stiano bene, ma non potevo rischiare di andare a parlare con loro. Mi spiace. Avrei sollevato un polverone.» Respirò a fondo. «Qualcuno vuole a tutti i costi mettere le mani su di voi, amici miei.»
Par e Coll si guardarono, e non tentarono neppure di mascherare la paura. «Cosa dobbiamo fare?» chiese piano Par.
«Ci ho pensato per tutto il viaggio di ritorno» disse Morgan. Posò una mano sulla spalla magra dell'amico «Dunque, vi dirò che cosa faremo, e dico "faremo" perché immagino di essere dentro a questa faccenda quanto voi, adesso.»
La mano si strinse. «Andremo verso est, a cercare Walker

Boh.»

6

Morgan Leah sapeva essere molto persuasivo quando voleva, e lo dimostrò quella notte sui monti avvolti dalla pioggia. Chiaramente aveva già riflettuto molto sull'intera faccenda, come aveva affermato, e il suo ragionamento filava. In poche parole, era solo una questione di scelte. Gli ci volle giusto il tempo di togliersi di dosso gli abiti bagnati, e raggiunse i due fratelli vicino al calore del fuoco con un bicchiere di birra e del pane caldo, per esporre il suo punto di vista.

Cominciò con quello che già sapevano: che non potevano tornare a Valle d'Ombra per ora, e forse per molto tempo. Non potevano neppure tornare nel Callahorn. In realtà, non potevano andare in nessun posto dove fosse prevedibile trovarli, perché se la Federazione aveva speso tanto tempo ed energia per scovarli, non era probabile che desistesse ora. Rimmer Dall era noto come un tenace difensore della legge. Si era impegnato personalmente in quella caccia, e non avrebbe rinunciato facilmente. I Cercatori avrebbero dato la caccia ai fratelli in tutto il territorio controllato dalla Federazione, un dominio molto, molto vasto. Par e Coll potevano considerarsi a tutti gli effetti dei fuorilegge.

Cosa dovevano fare? L'importante, ovviamente, non era andare in un posto qualsiasi, ma trovare un posto dove fare qualcosa di utile.

«Dopotutto potreste restare qui e magari non verreste scoperti per chissà quanto tempo, perché la Federazione non è così astuta da cercarvi sulle montagne.» Si strinse nelle spalle. «Per un po' potrebbe anche essere divertente. Ma che cosa ne guadagnereste? Due mesi, quattro mesi, e continuereste a essere dei ricercati, ancora nell'impossibilità di tornare a casa; insomma non cambierebbe proprio niente. Ha senso, secondo voi? E' meglio se assumete voi il controllo della situazione; invece di subire gli avvenimenti, uscite allo scoperto e affrontateli a testa bassa!»

E questo voleva dire tentare di risolvere l'enigma dei sogni. Non potevano far nulla per cambiare i fatti: la Federazione li stava cercando dappertutto, i soldati avevano occupato Valle d'Ombra, e loro erano diventati fuorilegge. Un giorno tutto poteva cambiare, ma non nell'immediato futuro. I sogni, invece, erano nelle loro mani; potevano significare concretamente qualcosa e valeva la pena saperne di più. Il vecchio aveva detto di andare al Perno dell'Ade la prima notte di luna nuova. Non l'avevano voluto fare immediatamente per due ottime ragioni. Primo, non ne sapevano abbastanza sui sogni da essere certi della loro autenticità, e secondo, erano solo in due e avrebbero potuto cacciarsi in grossi guai.

«E allora, perché non facciamo qualcosa che possa risolvere questi problemi?» terminò il cavaliere. «Perché non andiamo verso est a cercare Walker? Il vecchio vi ha detto che i sogni sono stati inviati anche a lui. E allora, non sarebbe sensato

andare a scoprire che ne pensa? Il vecchio stava andando a parlare anche a lui. Che sia successo o no, di certo Walker ha già una sua opinione sull'autenticità dei sogni. Ho sempre considerato vostro zio un tipo strano, lo ammetto, ma non l'ho mai ritenuto uno stupido. Sappiamo tutti quel che si racconta di lui. Se dovesse avere a disposizione l'uso di una qualsiasi parte della magia di Shannara, ora è il momento giusto per scoprirlo.»
Bevve un lungo sorso e si chinò in avanti, tendendo il dito verso i due fratelli. «Se Walker crede nei sogni e decidesse di andare al Perno dell'Ade, anche voi potreste essere più propensi ad andarci. E saremmo in quattro. Chiunque incontrassimo sul nostro cammino intenzionato a farci un brutto scherzo, dovrebbe pensarci due volte.»
Si strinse nelle spalle. «Se poi decideste di non andare, sareste comunque più soddisfatti che non restandovene nascosti qui. Oltre tutto alla Federazione non verrà mai in mente di cercarvi nell'Anar! Quello è proprio l'ultimo posto dove penserebbero di trovarvi!»
Bevve un altro sorso, sbocconcellò un pezzetto di pane fresco e raddrizzò la schiena, con una luce interrogativa negli occhi. Aveva di nuovo quell'espressione che sembrava voler dire: so qualcosa che voi non sapete, e me la sto godendo un mondo. «Allora?» disse alla fine.
I fratelli tacevano. Par stava pensando a suo zio, ricordando le storie mormorate a mezza voce su di lui. Suo zio si autoproclamava uno studioso della vita e affermava di avere delle visioni; insisteva nel dire di poter vedere e sentire cose che agli altri erano negate. Secondo alcune voci praticava una magia di tipo diverso da qualsiasi altra. Un giorno se ne era andato dalla Valle verso le Terre dell'Est. Era successo quasi dieci anni prima. Par e Coll erano molto piccoli, ma Par lo ricordava ancora.
Improvvisamente Coll si schiarì la gola, si chinò in avanti e scosse il capo. Par era certo che suo fratello fosse sul punto di dire a Morgan che la sua idea era davvero ridicola, invece chiese: «Come faremo a trovare Walker?».
Par guardò Morgan e Morgan guardò Par, e ci fu un istante di mutuo stupore. Entrambi avevano previsto che Coll sarebbe stato irremovibile, che avrebbe fatto quadrato contro un piano così pazzesco, e che l'avrebbe scartato giudicandolo troppo temerario. Nessuno si aspettava le sue parole.
Coll colse lo sguardo che passò tra i due e disse: «Se fossi in voi, non direi quello che state pensando. Non mi conoscete così bene come credete. Allora, qualcuno vuole rispondermi?».
Morgan nascose rapidamente l'ombra di colpa che gli attraversò lo sguardo. «Prima andremo a Culhaven. Ho un amico che sa dove trovare Walker.»
«Culhaven?» Coll aggrottò la fronte. «Culhaven è occupata dalla Federazione.»
«Ma per noi è abbastanza sicura» insisté Morgan. «Lì la

Federazione non vi sta cercando, e dobbiamo restarci solo un giorno o due. Comunque non ci esporremo.»
«E le nostre famiglie? Non si chiederanno che cosa ci sia successo?»
«La mia no. Mio padre è abituato a non vedermi per settimane. Si è ormai rassegnato alla mia inaffidabilità. E quanto a Jaralan e Mirianna, è meglio per loro non sapere dove siete. Senza dubbio sono già abbastanza preoccupati così.»
«E per quanto riguarda Wren?» chiese Par.
Morgan scosse il capo. «Non so dove trovarla. Se sta ancora con i Vagabondi, potrebbe essere ovunque.» Esitò. «Inoltre, non so quanto potrebbe esserci utile. Era solo una ragazzina quando lasciò la Valle, Par. Non abbiamo tempo per trovarli tutti e due, e Walker Boh sembra essere la scelta migliore.»
Par annuì lentamente. Guardò Coll con incertezza e Coll gli restituì lo sguardo. «Che ne pensi?» chiese.
Coll sospirò. «Penso che sarebbe stato meglio se fossimo rimasti a Valle d'Ombra. Penso che avremmo dovuto restarcene a letto.»
«Oh, andiamo, Coll Ohmsford!» esclamò Morgan tutto allegro. «Pensa che avventura! Ti terrò d'occhio, lo prometto!»
Coll lanciò a Par uno sguardo dubbioso. «Questo dovrebbe confortarmi?»
Par respirò profondamente. «Io dico di andare.»
Coll lo osservò attentamente, e annuì. «Che cosa abbiamo da perdere?»
Così la faccenda fu decisa. Ripensandoci, più tardi, Par non ne fu sorpreso. Dopotutto era davvero una questione di scelte, e in qualsiasi modo si considerassero le altre opportunità non erano maggiormente raccomandabili.
Quella notte dormirono nel capanno e passarono il mattino seguente a preparare l'occorrente per il viaggio. Negli armadi trovarono armi, coperte, mantelli da viaggio, e vestiti di ricambio. In dispensa c'era carne affumicata, verdura, frutta, formaggio e noci. C'erano utensili per cucinare, borracce e medicinali. Presero tutto ciò di cui potevano aver bisogno visto che il capanno era ben equipaggiato, e a mezzogiorno erano già in partenza.
Quando uscirono il cielo era grigio e nuvoloso; la pioggia si era trasformata in un'acquerugiola fitta e sottile e il terreno non era più solido e polveroso, ma umido e cedevole come una spugna. Si diressero di nuovo a nord, verso il Lago Arcobaleno, con l'intenzione di raggiungere le sponde prima di notte. Il piano di Morgan per il primo tratto del viaggio era semplice. Avrebbero recuperato la scialuppa lasciata alla foce del Rappahalladran e costeggiato la riva meridionale del lago, restando a distanza di sicurezza dalle Pianure di Clete, dalle Querce Nere, e dalla Palude della Nebbia, tutte piene di pericoli che sarebbe stato meglio evitare. Una volta raggiunta la riva opposta, avrebbero trovato il Fiume Argento e lo avrebbero seguito verso est fino a Culhaven.

Il piano era buono, ma non privo di rischi. Morgan avrebbe preferito navigare di notte, quando sarebbero stati meno individuabili, usando come guida la luna e le stelle. Ma mentre il sole tramontava e già intravedevano lo specchio del lago in lontananza, si resero conto che quella notte non avrebbero avuto né luna né stelle, né altra luce che mostrasse loro la strada. Se avessero tentato la traversata con quel tempo, rischiavano di spingersi troppo a sud, restando impigliati in quei pericoli che dovevano evitare.
Così, dopo aver ritrovato la scialuppa ed essersi assicurati che fosse ancora in buono stato, trascorsero la prima notte accampati a poca distanza dalla riva del lago, sognando notti più calde e piacevoli. Il mattino portò un lieve cambiamento del tempo. Smise completamente di piovere e si fece caldo, ma le nuvole indugiavano sulle loro teste insieme a una nebbia che avvolgeva tutto da una riva all'altra del lago.
Par e Coll studiarono il pantano con aria dubbiosa.
«Migliorerà» li rassicurò Morgan, ansioso di partire.
Spinsero la scialuppa in acqua, remarono fino a trovare un filo di vento, e alzarono la vela improvvisata. Le nuvole si sollevarono di qualche metro e il cielo si illuminò appena un po', ma la nebbia ricopriva la superficie del lago come una coltre impenetrabile di bioccoli di lana. Mezzogiorno arrivò e se ne andò senza portare grandi cambiamenti, e alla fine Morgan confessò che non aveva idea di dove fossero.
Al calare della notte erano ancora sul lago e la luce era completamente svanità. Il vento cessò e restarono immobili nel silenzio. Mangiarono qualcosa, per sostenersi, non perché avessero fame, poi stabilirono dei turni per cercare di dormire.
«Ricordi le storie di Shea Ohmsford e della cosa che veniva nella Palude della Nebbia?» sussurrò Coll a Par, a un certo punto. «Mi aspetto proprio di sperimentare di persona se fossero vere o no!»
La notte arrivò, carica di silenzio, di tenebre e di un senso di incombente catastrofe. Ma il mattino giunse senza incidenti, la nebbia si alzò, il cielo si schiarì e gli amici scoprirono di essere al sicuro, nel mezzo del lago, diretti verso nord. Finalmente rilassati, scherzarono sulle loro paure, volsero nuovamente la barca a est, e stabilirono dei turni per remare, in attesa che si alzasse la brezza. Dopo un po' la nebbia si diradò completamente, le nuvole si aprirono, e avvistarono la riva meridionale del lago. Verso mezzogiorno si alzò una brezza in direzione nordest:riposero i remi e issarono la vela.
Il tempo passava veloce e la scialuppa filava verso est. La luce del giorno stava svanendo quando finalmente raggiunsero la riva opposta e approdarono in una caletta boscosa, alla foce del fiume Argento. Spinsero la scialuppa in una piccola insenatura soffocata dai giunchi, la fissarono a dei puntelli e cominciarono a camminare verso l'entroterra. Ormai era quasi il tramonto, e il cielo si era fatto di un insolito colore rosato mentre la luce morente si rifletteva su una nuova massa di

nuvole basse e di strisce di nebbia. Nella foresta tutto era ancora silenzioso, i suoni notturni attendevano frementi la fine del giorno per iniziare la loro sinfonia. Mentre i tre amici camminavano, il fiume di lato gorgogliava pigramente, soffocato dalla pioggia e dai detriti. Le ombre si proiettavano su di loro, gli alberi sembravano avvicinarsi e la luce si faceva sempre più fioca. Poco dopo, si ritrovarono intrappolati dall'oscurità. Parlarono per un po' del Re del Fiume Argento.

«Se n'è andato anche lui, come il resto della magia» dichiarò Par, scegliendo attentamente il percorso lungo il sentiero reso scivoloso dalla pioggia. Quella notte la visibilità era migliore, anche se non buona quanto avrebbero voluto; la luna e le stelle giocavano a nascondino con le nuvole. «Svanito, come i Druidi e gli Elfi, come tutto, a parte le loro storie.»

«Forse no, forse no» disse Morgan con tono filosofico. «I viaggiatori affermano ancora di vederlo, di tanto in tanto, un vecchio con una lanterna, che offre guida e protezione. Ammettono comunque che il suo dominio non è più quello di un tempo. Rivendica solo il fiume e una piccola porzione di terra nelle vicinanze. Il resto appartiene a noi.»

«Il resto appartiene alla Federazione!» sbottò con disprezzo Coll.

Morgan diede un calcio a un ramo caduto da un albero e lo fece volare nel buio. «Conosco un uomo che afferma di aver parlato al Re del Fiume Argento; è un piazzista che vende un po' di tutto tra le montagne e l'Anar. Attraversa di continuo questa regione, e una volta si è perso nelle Pianure del Tumulo e gli è apparso questo vecchio con la lanterna che gli ha fatto luce.» Morgan scosse il capo. «Non so se crederci o no. I piazzisti sanno essere più convincenti di chi dice la verità.»

«Credo che sia sparito» disse Par, colmo di tristezza per la sua convinzione. «La magia non dura quando non viene praticata, o nessuno vi crede. Il Re del Fiume Argento ora non è altro che una leggenda, solo un'altra leggenda, e nessuno, a parte tu, io e Coll, e forse qualcun altro crede che un tempo sia stata realtà.»

«Noi Ohmsford crediamo sempre» concluse a bassa voce Coll.

Continuarono a camminare in silenzio, ascoltando i suoni della notte, seguendo il sentiero che voltava verso est. Non avrebbero raggiunto Culhaven quella notte, ma non erano ancora tanto stanchi da fermarsi, così continuarono a camminare. Mentre penetravano più profondamente nella terraferma il bosco si infittiva, entrando nell'Anar; il sentiero si faceva più stretto e i cespugli si addensavano nell'oscurità. Attraversarono una serie di rapide, e il fiume diventò più rabbioso, il terreno più infido, punteggiato da un intreccio di gole e di alture, cosparso irregolarmente di massi e di ceppi.

«La strada per Culhaven non è più come un tempo» borbottò Morgan a un certo punto. Par e Coll non avevano idea se fosse vero o no perché non erano mai stati nell'Anar. Si scambiarono

una breve occhiata, ma non risposero.
Poi il sentiero si interruppe bruscamente, bloccato da una pila di tronchi. Un sentiero secondario si inoltrava nel fitto del bosco. Morgan esitò, poi lo imboccò. Gli alberi si chiudevano sulle loro teste, i rami impedivano il passaggio a tutto, eccetto che a un guizzo di luce lunare, e i tre amici furono costretti a farsi strada a tentoni. Morgan stava ancora borbottando, questa volta del tutto incomprensibilmente, anche se il tono della voce non lasciava dubbi. I rami sferzavano il loro volto mentre avanzavano, e furono costretti a tenere la testa chinata. La foresta cominciò a mandare un odore stranamente fetido, come se il sottobosco fosse in decomposizione. Par tentò di trattenere il fiato per non sentire quel puzzo penetrante. Voleva avanzare più velocemente, ma Morgan guidava il gruppo e già camminava il più in fretta possibile.
«Sembra odore di morto» sussurrò Coll alle sue spalle.
Qualcosa scattò nella memoria di Par. Ricordò l'odore che emanava la capanna della donna dei boschi, quella che secondo il vecchio era un Ombrato. L'odore era lo stesso.
Un attimo dopo emersero dalla foresta intricata, ritrovandosi in una radura circondata da tronchi morti di alberi e coperta fittamente di terriccio, rami caduti e ossa sparse. Una pozza d'acqua stagnante ribolliva in mezzo alla radura, come un calderone sul fuoco. Animaletti con la vista aguzza che si cibavano di rifiuti li scrutavano nel buio.
Gli amici si fermarono, con qualche titubanza. «Morgan, era proprio così» cominciò Par, e poi si interruppe.
L'Ombrato emerse silenziosamente dagli alberi e li affrontò. Par non si domandò neppure cosa fosse; lo sapeva d'istinto. Scetticismo e incredulità vennero spazzati via in un istante, facendo crollare la certezza che gli Ombrati fossero soltanto voci o racconti inventati. Forse era l'avvertimento del vecchio che gli ronzava nelle orecchie a provocare la sua conversione. Forse era semplicemente l'aspetto di quella cosa. Comunque, la verità era raggelante e indimenticabile.
L'Ombrato era del tutto diverso da quello precedente. Era una cosa enorme, dall'andatura dondolante, di aspetto umano ma grande due volte una persona normale, con il corpo coperto di chiazze di peli ruvidi. Gli arti massicci finivano in zampe larghe con gli artigli, il corpo ingobbito come quello di un gorilla. Tra tutto quel pelo c'era una faccia, che si sarebbe a malapena potuta definire umana. Era raggrinzita e scomposta attorno a una bocca da cui fuoriuscivano denti che sembravano ossa rinsecchite, e tra le pieghe coriacee si nascondevano occhi che scrutavano con insistente malvagità e ardevano come fiamme. La creatura rimase a fissarli, studiandoli come un bruto idiota.
«Oh, oh» disse piano Morgan.
L'Ombrato avanzò di un passo, muovendosi a balzelloni, con un'andatura che ricordava un gatto furtivo. «Perché siete qui?» gracchiò da una cavità profonda e vuota.

«Abbiamo sbagliato...» cominciò Morgan.
«State invadendo il mio territorio!» lo bloccò l'essere con i denti che stridevano con malvagità. «Mi sto arrabbiando!»
Morgan lanciò un'occhiata a Par, e il ragazzo della Valle borbottò rapidamente «Ombrato», e a sua volta guardò Coll.
Coll era pallido e teso. Come Par, non aveva più dubbi.
«Prenderò uno di voi come pedaggio!» ringhiò l'Ombrato.
«Voglio uno di voi!»
I tre amici si scambiarono un'altra occhiata. Sapevano che c'era un solo modo per uscirne. Stavolta nessun vecchio sarebbe venuto in loro aiuto. Non c'era nessuno su cui contare, a parte loro stessi.
Morgan allungò la mano e sguainò la Spada di Leah. La lama si rifletté violentemente negli occhi del mostro. «O ci lasci andare senza minaccia, o...» esordì.
Ma non finì la frase. L'Ombrato si lanciò su di lui con un grido, balzando da una parte all'altra della radura con spaventosa rapidità. Fu quasi immediatamente su Morgan, gli artigli pronti a sbranarlo. Ma il cavaliere riuscì a farsi scudo con il piatto della lama appena in tempo per deviare il colpo e sbilanciare la creatura che piombò a terra, fallendo l'attacco.
Coll bersagliò il mostro di colpi con la sua spada corta, attraversando a balzi la pozza, e Par lo colpì con la magia della canzone, annebbiandogli la vista con uno sciame di insetti ronzanti.
L'Ombrato si rimise in piedi con un ruggito di rabbia, flagellando l'aria, impazzito, poi si lanciò nuovamente all'attacco.
Assestò a Morgan un colpo formidabile, e lo atterrò. Il mostro si voltò, e Coll lo colpì così forte con il pugnale da tagliargli un braccio sopra il gomito. L'Ombrato cadde, poi si lanciò di nuovo in avanti, afferrò l'arto staccato e indietreggiò.
Con grande cura rimise il braccio contro la spalla. Ci fu un movimento improvviso, come di serpenti agitati, un aggrovigliarsi di tendini, muscoli e ossa. Il braccio si era riattaccato.
L'Ombrato sibilò di gioia. Poi si lanciò su di loro. Par cercò di farlo rallentare con immagini di lupi, ma l'Ombrato le vide appena. Piombò su Morgan evitando la lama della sua spada.
Sarebbe stata la fine del cavaliere se i due Ohmsford non si fossero lanciati sulla bestia facendola piombare a terra. Riuscirono a trattenere il mostro solo per un istante. Si sollevò, si liberò, e li mandò a gambe all'aria. Un gigantesco braccio colpì Par sul viso buttandogli il capo all'indietro, e la vista del ragazzo si annebbiò, mentre rotolava lontano. Poteva sentire la cosa che si avvicinava, e gli lanciò ogni immagine che riuscì a raccogliere, cercando di rimettersi in piedi. Udiva le urla di avvertimento di Coll e una serie di grugniti. Poi riuscì a rialzarsi, e si sforzò di ragionare.
L'Ombrato era proprio davanti a lui, con le braccia artigliate pronte ad afferrarlo. Coll giaceva fuori combattimento contro un albero, a qualche passo di distanza. Nessun segno di Morgan. Par arretrò lentamente, in cerca di una via di scampo.

Non c'era tempo per la magia. La creatura era troppo vicina. Sentì il tronco ruvido di un albero dietro la schiena. Morgan apparve dall'oscurità lanciandosi al grido «Leah, Leah» mentre si scagliava sull'Ombrato. Aveva il viso e gli abiti insanguinati, e gli occhi che brillavano di rabbia e determinazione. La Spada di Leah disegnò nella notte un arco di metallo scintillante, e qualcosa di meraviglioso accadde. La spada colpì in pieno l'Ombrato ed esplose in fiamme. Par indietreggiò e si mise un braccio sulla faccia, per proteggersi. No, pensò confuso, non era fuoco quello che vedeva, era magia!

La magia si manifestò in un istante, senza preavvisi, e parve pietrificare gli avversari nel cerchio della sua luce. L'Ombrato si irrigidì e mandò un urlo di dolore e di incredulità. La magia si propagò dalla Spada di Leah al corpo della creatura, squarciandola come un rasoio che divide un tessuto in due parti. Il mostro rabbrividì, si ritrasse, perse consistenza e cominciò a disintegrarsi. Cadde sopra Par, che rapidamente se ne liberò, rimase a guardarlo mentre tentava disperatamente di alzarsi Poi fu avvolto dall'esplosione di luce dell'arma che lo stava uccidendo, e svanì, ridotto in cenere.

La Spada di Leah perse subito il suo fulgore. L'aria era una coltre di improvviso silenzio. Il fumo si alzava sulla piccola radura con un odore pungente. La pozza stagnante gorgogliò ancora una volta, poi rimase immobile.

Morgan Leah cadde su un ginocchio, e la spada scivolò a terra davanti a lui colpendo il mucchietto di cenere e infiammandosi ancora una volta. Morgan indietreggiò e tremò. «Per tutte le ombre!» mormorò con voce-soffocata dallo stupore. «La forza che sentivo, era... non avrei mai potuto credere possibile...»

Par si inginocchiò accanto a lui e vide la sua faccia piena di tagli, tumefatta e insanguinata. Prese Morgan tra le braccia, e lo tenne stretto.

«Ha ancora la magia, Morgan!» sussurrò eccitato all'idea che una cosa simile potesse accadere. «Tutti questi anni, e nessuno che lo sapeva, ma ha ancora la magia!» Morgan lo guardò senza comprendere. «Ma non capisci? La magia ha dormito fin dai tempi di Allanon! Non ce n'era bisogno! C'è voluta un'altra magia per risvegliarla! C'è voluta una creatura come l'Ombrato! Ecco perché non è accaduto nulla finché la magia non ha colpito...»

Coll si avvicinò zoppicando e si lasciò cadere a terra con loro. Un braccio gli pendeva inerte. «Credo proprio che sia rotto» borbottò.

Non era rotto, ma era abbastanza malconcio perché Par ritenesse più saggio tenerlo steccato per un giorno o due. Usarono l'acqua delle borracce per lavarsi, si bendarono le ferite, raccolsero le armi e si rimisero in piedi, restando a guardarsi l'un l'altro. «Il vecchio aveva detto che molte creature ci avrebbero dato la caccia» sussurrò Par.

«Non so se quella cosa ci desse la caccia o se siamo stati così sfortunati da cadere nelle sue grinfie.» La voce di Coll era aspra. «So solo che voglio non succeda più.»
«Ma se succederà» disse con calma Morgan, «sappiamo come affrontarla.» E toccò con delicatezza la lama della Spada di Leah, come fosse il viso di una donna.
Par non avrebbe mai dimenticato la sensazione di quel momento. Il suo ricordo avrebbe oscurato persino quello della battaglia contro l'Ombrato, un frammento di tempo conservato in un'immagine perfetta. Provava invidia. Prima di quel momento era stato l'unico a possedere la vera magia. Lui aveva la canzone magica, certo + ma la sua magia impallidiva di fronte a quella della spada del cavaliere. Era stata la spada a distruggere l'Ombrato. Le più terrificanti immagini evocate da Par si erano dimostrate poco più che un elemento di disturbo. Si chiese se la canzone magica potesse davvero servire a qualcosa.
7
Più tardi, quella notte, Par rammentò qualcosa che lo costrinse a ripensare ai sentimenti che provava per Morgan. Avevano continuato il tragitto verso Culhaven, ansiosi di arrivare, disposti a marciare senza sosta tutta la notte e tutto il giorno seguente, piuttosto che rischiare di dormire, anche solo per un attimo, in quel bosco. Erano riusciti a ritrovare il vecchio sentiero che correva parallelo al Fiume Argento e lo percorsero verso est. Mentre avanzavano faticosamente, incalzati dall'ansia e rallentati immediatamente dopo dalla stanchezza, stremati e scossi, i pensieri dei tre amici vagavano come bestie affamate verso pascoli più dolci, e Par Ohmsford si ritrovò a riflettere sulle canzoni.
Allora rammentò quello che dicevano le leggende: la Spada di Leah era letteralmente un'arma a doppio taglio. La spada era stata resa magica da Allanon ai tempi di Brin Ohmsford, quando il Druido si diresse a est con la fanciulla della Valle e il suo futuro protettore, l'antenato di Morgan, Rone Leah. Il Druido aveva immerso la lama della spada nelle acque proibite del Perno dell'Ade, e ne aveva mutato per sempre la natura. Era diventata molto più di una semplice lama: era un talismano capace di tenere testa persino alle Mortombre. Ma tale prodigio, come ogni magia dei tempi passati, era contemporaneamente una benedizione e una maledizione. Il suo potere produceva una sorta di assuefazione, e chi la usava ne diventava sempre più dipendente. Brin Ohmsford aveva intuito il pericolo, ma i suoi avvertimenti a Rone Leah erano andati sprecati. Nella battaglia finale contro la magia nera, era stato il potere di Brin e quello di Jair a trionfare e sembrò che non sarebbe più stato necessario ricorrere alla magia della spada. Nessuno sapeva che cosa fosse accaduto in seguito all'arma: non ce n'era più bisogno, e non era stata più usata. Fino a ora. Adesso era dovere di Par avvertire Morgan del pericolo dell'uso troppo frequente della magia della spada.

Ma come avrebbe fatto? Morgan Leah era il suo miglior amico, dopo Coll, e quella magia ritrovata, che Par invidiava tanto, aveva appena salvato le loro vite! Par era un groviglio di sensi di colpa e di frustrazione. Come poteva dire a Morgan che non avrebbe dovuto usare la magia? Anche se esisteva una buona ragione per farlo, sembrava pur sempre un atto dettato dall'invidia. Inoltre avrebbero potuto avere ancora bisogno della magia della spada di Leah, se avessero incontrato qualche altro Ombrato. E c'erano buone probabilità che questo accadesse.

Si confrontò solo brevemente con il dilemma. Ma non riuscí a far prevalere il disagio sul vivido ricordo di quella creatura mostruosa che alitava su di lui. Decise di tacere. Forse non sarebbe stato necessario rivelare quel che sapeva. Se fosse successo, allora l'avrebbe fatto. Per il momento dimenticò la questione.

Non parlarono molto quella notte, e quando lo fecero fu solamente a proposito dell'Ombrato. Non avevano più dubbi che quegli esseri fossero reali. Persino Coll ne convenne. Ma prendere atto di un fatto non porta alla sua comprensione, e gli Ombrati continuavano a restare un mistero per i tre amici. Non sapevano da dove fossero usciti, o perché. Non sapevano neppure che cosa fossero. Non avevano idea di quale fosse la fonte del loro potere, anche se sembrava derivare da qualche forma di magia. Se quelle creature avessero deciso di dar loro la caccia, non avrebbero saputo come affrontarle. Sapevano solo che il vecchio aveva avuto ragione avvertendoli di stare sulla difensiva.

Era appena passata l'alba quando giunsero a Culhaven, emergendo doloranti e con occhi assonnati dalle ombre della notte nella foresta, nella mezza luce del nuovo giorno. Le nuvole, basse sui cieli delle Terre dell'Est, sfioravano le cime degli alberi allontanandosi e prestando per un attimo al villaggio dei Nani un'ombra grigia e triste. I tre amici si fermarono, stiracchiandosi e sbadigliando, e si guardarono attorno. Davanti a loro gli alberi si erano fatti più radi, e in basso c'era un gruppo di vecchie casupole, col fumo che usciva a spirale dai comignoli di pietra, c'erano capanne per gli attrezzi e i carri e piccoli corTiili con gli animali legati e chiusi nei recinti. Orti della grandezza di un francobollo lottavano per conquistarsi brandelli di terreno, attaccati su ogni fronte dalle erbacce. Tutto sembrava pigiato insieme, le casupole e i recinti, gli animali, gli orti e la foresta, come accatastati uno sopra l'altro. Tutto aveva un aspetto trascurato: la vernice scrostata e scheggiata, l'intonaco e le pietre pieni di fessure, i recinti sgangherati, le bestie maltenute, e gli ortaggi e le erbacce così intricati da essere quasi indistinguibili.

Sulle soglie e dietro le finestre, si scorgevano le donne, per lo più anziane, alcune nell'atto di stendere il bucato, altre impegnate in cucina, tutte con lo stesso aspetto trasandato. I bambini giocavano nei corTiili e sulla strada, sporchi e selvaggi

come capre di montagna.
Morgan colse lo sguardo stupito di Par e Coll, e disse: «Dimenticavo: la Culhaven che conoscete è quella che raccontate nelle vostre storie. Be', è roba del passato. So che siete stanchi adesso, ma ora che siete qui, dovete vedere alcune cose».
Li portò lungo un sentiero che conduceva al villaggio. Le costruzioni diventavano via via più fatiscenti e rade cedendo il posto ai pascoli, mentre gli orti e gli animali scomparivano del tutto. Il sentiero divenne una strada piena di solchi e di buche, coperta di detriti e pietre. Qui i bambini erano più numerosi e così le donne impegnate nelle faccende domestiche, che scambiavano qualche parola di quando in quando, tra loro o con i bambini. Osservavano con aria guardinga i tre stranieri di passaggio, e nei loro occhi si riflettevano sospetto e paura.
«Culhaven, la più bella città delle Terre dell'Est, cuore e anima della nazione dei Nani» bisbigliò Morgan. Non li guardò. «Conosco le storie. Era un santuario, un'oasi, un asilo di anime genTiili , un monumento a quanto l'orgoglio e il duro lavoro potevano creare.» Scosse il capo. «Be', ora è così.»
Qualche bambino si avvicinò ed elemosinò una moneta. Morgan scosse il capo con gentilezza, diede una carezza a uno o due, e continuò a camminare. Voltarono in un viottolo che portava a un rivo d'acqua, soffocato da rifiuti e scoli di fogna. I bambini camminavano sulla riva spingendo pigramente ciò che galleggiava. Un ponticello li condusse alla riva opposta. L'aria fetida emanava odore di decomposizione.
«Dove sono gli uomini?» chiese Par.
Morgan lasciò scorrere lo sguardo attorno. «I più fortunati sono morti. Gli altri sono nelle miniere o nei campi di lavoro. Ecco perché tutto ha quest'aria derelitta. In città non è rimasto nessuno, se non i bambini, i vecchi, e qualche donna.» Si fermò. «E' così da cinquant'anni. Così vuole la Federazione. Venite da questa parte.»
Li condusse lungo uno stretto sentiero, dietro una fila di casupole che sembravano in migliore stato. Erano state verniciate di fresco, le pietre ben pulite, l'intonaco intatto, i giardini e i prati immacolati. Anche qui delle donne Nane lavoravano ripetendo gli stessi gesti delle altre, con risultati tanto diversi quanto il giorno e la notte. Tutto scintillava di nuovo e di pulito.
Morgan li condusse per una salita fino a un piccolo parco, dirigendosi con circospezione verso un gruppetto di abeti. «Vedete laggiù?» chiese, indicando le casette ben tenute. Par e Coll annuirono. «Lì vivono i soldati e gli ufficiali della Federazione di guarnigione qui. Le donne Nane più giovani e forti sono costrette a lavorare per loro. Molte sono anche costrette a vivere con loro.» Lanciò ai due fratelli un'occhiata significativa.
Dal parco, scesero lungo un pendio che portava verso il centro della comunità. Negozi e botteghe presero il posto delle case, e i passanti si fecero numerosi. Qui c'erano Nani impegnati a vendere e comprare, per lo più anziani, e decisamente

pochi. Le strade erano affollate di stranieri venuti a commerciare. Ovunque si volgesse lo sguardo, si vedevano i soldati della Federazione.
Morgan li guidò in una stradina secondaria per non essere notati, indicando questo, facendo osservare quello, e la sua voce era diventata amara e ironica al tempo stesso. «Guardate là. Il mercato dell'argento. I Nani sono obbligati a estrarre l'argento dalle miniere, restando sottoterra per un'infinità di tempo (sapete bene che significhi) e poi sono costretti a venderlo ai prezzi fissati dalla Federazione e a consegnare la maggior parte dei profitti ai loro aguzzini, sotto forma di tasse. E anche gli animali appartengono alla Federazione. Per i Nani c'è un severo razionamento. Laggiù c'è il mercato. Tutta la frutta e la verdura viene coltivata e venduta dai Nani, e i profitti fanno la stessa fine dell'argento. Ecco cosa significa, per questa gente, vivere in un protettorato.»
Li fece fermare al termine della strada, a una certa distanza da un cerchio di curiosi ammassati attorno a una piattaforma, dove giovani Nani, uomini e donne, legati e incatenati, erano in vendita. Restarono a guardare per un attimo e Morgan disse: «Vendono quelli che non possono lavorare».
Li condusse fuori dal centro e li fece salire su una collina che dominava la città. Il pendio era nero e privo di vita, una vasta macchia contro un orizzonte senza alberi. Un tempo era stato terrazzato, e i resti dei muretti di sostegno spuntavano dalla terra come pietre tombali.
«Sapete che cos'è?» chiese con nostalgia. Scossero il capo. «E' quel che è rimasto dei Giardini Fioriti. Conoscete la storia. I Nani costruirono i Giardini con una terra speciale, trasportata dalle fattorie, terra nera come il carbone. Venne piantato e coltivato ogni fiore conosciuto. Mio padre dice che era la cosa più bella che abbia mai visto. Venne qui una volta, quando era ragazzo.»
Morgan tacque per un attimo, mentre i due fratelli osservavano quello sfacelo, poi disse: «La Federazione ha bruciato i Giardini, quando la città è caduta. E li bruciano di nuovo ogni anno, perché non vi cresca più nulla».
Mentre si allontanavano, cambiando direzione per tornare alla periferia del villaggio, Par chiese: «Come sai tutto questo, Morgan? Tuo padre?».
Morgan scosse il capo. «Mio padre non c'è più tornato, dopo quella prima volta. Credo preferisca non sapere che aspetto ha adesso la città, ma ricordarla com'era. No, qui ho degli amici che mi raccontano com'è la vita dei Nani. Mi spiegano le cose che non sono riuscito a capire quando sono venuto. Non ve ne ho mai parlato, vero? Be', è successo di recente, a metà dell'anno scorso, più o meno. Ve lo racconterò più tardi.»
Tornarono sui loro passi verso i quartieri più poveri della città, seguendo un'altra strada che non era meno sconnessa delle precedenti. Dopo un breve tratto, entrarono in un vicoletto

che conduceva a una struttura sgangherata di legno e pietra, che aveva l'aria di essere stata, un tempo, una locanda. Si innalzava per due piani ed era circondata completamente da un portico pieno di altalene. Il cortile era spoglio, ma pulito e animato di bambini che giocavano.
«Una scuola?» cercò di indovinare Par, a voce alta.
Morgan scosse il capo. «Un orfanotrofio.»
Li condusse attraverso il gruppo di bambini fino al portico, verso una porta laterale situata in una nicchia. Bussò alla porta e attese. Quando la porta si aprì leggermente, disse: «Potete far grazia di un po' di cibo a un pover'uomo?».
«Morgan!» La porta si spalancò. Un'anziana donna Nana era sulla soglia, con i capelli grigi e un grembiule, il volto cordiale e squadrato, e un sorriso si stava facendo strada attraverso rughe di stanchezza e delusione. «Morgan Leah, che piacevole sorpresa! Come stai, giovanotto?»
«Sono sempre l'orgoglio e la gioia di mio padre, ovviamente» replicò Morgan con un sorriso. «Possiamo entrare?»
«Ma certo. Da quando in qua hai bisogno di chiederlo?» La donna si fece da parte e li fece entrare, abbracciando Morgan e lanciando un sorriso a Par e Coll, che restituirono la gentilezza con un certo disagio. Chiuse la porta alle loro spalle e disse: «Allora, vorreste qualcosa da mangiare, vero?».
«Saremmo lieti di donare le nostre vite per tale opportunità» dichiarò Morgan con una risata. «Nonna Elise, questi sono i miei amici Par e Coll Ohmsford di Valle d'Ombra. Sono temporaneamente... senza casa» concluse.
«E non lo siamo forse tutti?» replicò Nonna Elise con voce aspra. Stese la mano callosa verso i due fratelli, che la strinsero nella loro. La donna li scrutò con aria critica. «Avete lottato con gli orsi, vero, Morgan?»
Morgan si sfiorò la faccia, toccandosi i tagli e i graffi. «Qualcosa di peggio, temo. La strada per Culhaven non è più quella di un tempo.»
«E non lo è neppure Culhaven. Siediti, ragazzo, tu e i tuoi amici. Vi porterò un piatto di frittelle e della frutta.»
Al centro della cucina, di dimensioni notevoli, c'erano parecchi lunghi tavoli con panche; i tre amici scelsero il più vicino e sedettero. La cucina era piuttosto buia, e arredata poveramente. Nonna Elise si mise a sfaccendare esibendo la merenda promessa e bicchieri di succo di frutta. «Vi offrirei del latte, ma devo razionare per i bambini quel poco che ho» si scusò.
Stavano mangiando, affamati, quando apparve una seconda donna, anche lei una Nana, e ancora più anziana, piccola e raggrinzita, con un volto aguzzo e movimenti da uccello, rapidi, che non sembravano aver mai fine. Vedendo Morgan, attraversò la stanza senza indugi; il ragazzo si alzò immediatamente e le diede un bacetto sulla guancia.
«Zia Jilt» la presentò Morgan.
«Tanto piacere» annunciò la donna con un tono che suggeriva

che l'avrebbero dovuta conquistare. Si accomodò accanto a Nonna Elise e immediatamente prese a lavorare a un ricamo che aveva portato con sé, le dita che volavano rapide sulla tela.
«Queste signore sono le mamme di tutti» spiegò Morgan, tornando al suo posto. «Me incluso, anche se non sono orfano come gli altri di cui si curano. Mi hanno adottato perché sono irresistibilmente affascinante.»
«Chiedevi l'elemosina come tutti gli altri quando ti abbiamo visto, Morgan Leah!» sbottò acida Zia Jilt, senza alzare mai lo sguardo dal suo lavoro. «Questo è l'unico motivo per cui ti abbiamo accolto, l'unica ragione per cui accogliamo qualcuno qui.»
«Sono sorelle, anche se non l'avreste mai detto» continuò rapidamente Morgan. «Nonna Elise è come un piumino d'oca, tutta morbida e calda. Ma Zia Jilt, beh Zia Jilt è come una lastra di granito!»
Zia Jilt tirò su col naso. «Le pietre durano molto più dei piumini, di questi tempi. Ed entrambe durano ancora di più delle svenevolezze dei damerini di montagna!»
Morgan e Nonna Elise risero, e Zia Jilt si unì a loro dopo un attimo, e anche Par e Coll si ritrovarono a sorridere. Sembrava così strano farlo, con la testa ancora piena delle immagini del villaggio e dei suoi abitanti, mentre i suoni dei bimbi orfani che giocavano in cortile ricordavano come stessero veramente le cose. Ma in quelle vecchie c'era qualcosa di indomito, qualcosa che andava ben oltre l'infelicità e la povertà, qualcosa che sussurrava pensieri di promessa e speranza.
Dopo la merenda, Nonna Elise si mise all'acquaio e Zia Jilt andò a controllare i bambini. Morgan sussurrò: «Queste signore si occupano dell'orfanotrofio da quasi trent'anni. La Federazione le lascia in pace solo perché tengono i bambini fuori dai piedi. Ci sono centinaia di bambini senza genitori, e l'orfanotrofio è sempre al completo. Quando sono abbastanza cresciuti, vengono fatti partire di nascosto. Se permettono loro di restare troppo a lungo, la Federazione li manda ai campi di lavoro, o li vende. Ogni tanto, le signore fanno un passo falso». Scosse il capo. «Non so come possano sopportarlo. Io sarei impazzito da tempo.»
Nonna Elise tornò e sedette con loro. «Morgan vi ha raccontato come ci siamo conosciuti?» chiese agli Ohmsford.
«Oh, be', è stata davvero una gran scena. Ci portò cibo e vestiti per i bambini, ci diede del denaro e ci aiutò a guidare una decina di bimbi verso nord, perché fossero accolti da famiglie che vivono nei territori liberi.»
«Per l'amor del cielo, Nonna!» sbottò Morgan, in preda all'imbarazzo.
«E' così! E dà una mano alla casa di tanto in tanto, quando viene in visita» aggiunse la donna, ignorandolo. «Siamo diventati la sua piccola opera di carità privata, vero, Morgan?»
«A proposito, ecco qui.» Morgan mise la mano nella tasca

interna della tunica e ne estrasse una piccola borsa. Mentre la porgeva, il contenuto della borsa tintinnò. «Una settimana fa, più o meno, ho vinto una scommessa a proposito di un certo profumo.» Ammiccò ai due fratelli della Valle.
«Sii benedetto, Morgan.> Nonna Elise si alzò, avvicinandosi per baciarlo su una guancia. «Sembrate parecchio stanchi. Ci sono dei letti di fortuna nel retro, e un bel po' di coperte. Potete dormire fino all'ora di cena.»
Li fece uscire dalla cucina, e li accompagnò in una stanzetta sul retro della grande casa, dove c'erano dei letti, un catino per lavarsi, coperte e asciugamani. Par diede un'occhiata intorno, notando immediatamente che le finestre erano sbarrate e le tende tirate con cura.
Nonna Elise colse lo sguardo che il ragazzo della Valle scambiò col fratello. «A volte i miei ospiti preferiscono non attirare l'attenzione» disse tranquilla. Gli occhi avevano un'espressione arguta. «Non è così anche per voi?»
Morgan si avvicinò e la baciò con dolcezza. «Intuitiva come sempre, mammona. Dovremo incontrarci con Steff. Puoi occupartene tu?»
Nonna Elise lo guardò per un attimo, poi annuì senza parlare, gli restituì il bacio e scivolò via dalla stanza.
Era il tramonto quando si svegliarono, la stanza sbarrata piena di ombre e di silenzio. Nonna Elise apparve con il volto cordiale, dolce e rassicurante, scivolando nella camera con passo felino, sfiorandoli e mormorando che era giunta l'ora, prima di svanire così come era giunta. Morgan Leah e i due Ohmsford si alzarono, e trovarono i loro abiti puliti e profumati di bucato. Nonna Elise si era data da fare.
Mentre si vestivano, Morgan disse: «Incontreremo Steff stanotte. Fa parte della Resistenza dei Nani, e la Resistenza ha occhi e orecchie ovunque. Se Walker Boh vive ancora nelle Terre dell'Est, persino nella zona più impervia dell'Anar, Steff lo sa».
Finì di infilarsi gli stivali e si alzò. «Steff era uno degli orfani di cui si è occupata la Nonna. Per lei è come un figlio. A parte Zia Jilt, lui è tutta la sua famiglia.»
Uscirono dalla stanza da letto e scesero in cucina. I bambini avevano già finito di cenare ed erano nelle loro stanze, ai due piani superiori, a parte un gruppetto di piccolini che Zia Jilt stava imboccando, portando pazientemente cucchiaiate di minestra prima verso una bocca, poi verso un'altra e avanti così finché non era tempo di ricominciare da capo. Quando i tre amici entrarono, alzò lo sguardo e fece un cenno, senza parlare.
Nonna Elise li fece accomodare a uno dei lunghi tavoli e portò i piatti e i bicchieri di birra aspra. Da sopra le loro teste arrivavano rumori di colpi e di strilli: i bambini stavano giocando.
«E' difficile tenere d'occhio tutti quanti, siamo solo noi due» si scusò, servendo a Coll una seconda porzione di stufato di carne. «Ma le donne che assumiamo per darci una mano non sembrano mai aver voglia di restare a lungo.»

«Sei riuscita a fare avvertire Steff?» chiese con calma Morgan.
Nonna Elise annuì, con un sorriso che si fece improvvisamente triste. «Vorrei riuscire a vedere più spesso quel ragazzo, Morgan. Sono così preoccupata.»
Terminarono il pasto e restarono tranquilli nelle ombre serali, mentre Nonna Elise e Zia Jilt finivano di dar da mangiare ai bambini e li mettevano tutti a letto. Un paio di candele ardevano sul tavolo a cui erano seduti i tre amici, ma il resto della stanza era immerso nel buio. A una a una le voci ai piani superiori si acquietarono, e il silenzio fu completo.
Dopo un po' Zia Jilt tornò in cucina e sedette con loro. Non parlò, il volto affilato abbassato, concentrato sul lavoro di cucito, la testa che ciondolava lievemente. Là fuori, da qualche parte, una campana suonò tre volte, poi tacque. Zia Jilt alzò brevemente lo sguardo. «Il coprifuoco» borbottò. «A nessuno è permesso uscire, dopo che ha suonato.»
La stanza piombò ancora nel silenzio. Nonna Elise comparve e si affaccendò intorno all'acquaio. Al piano superiore uno dei bambini cominciò a piangere, e lei uscì di nuovo. I due Ohmsford e Morgan Leah si guardarono l'un l'altro e rimasero in attesa.
Poi, all'improvviso, si udì un leggero bussare alla porta della cucina. Tre colpi. Zia Jilt alzò lo sguardo, le dita si irrigidirono, e attese. I secondi scivolavano via. Poi si sentì bussare di nuovo, tre colpi, una pausa, tre colpi di nuovo.
Zia Jilt si alzò svelta, andò alla porta, tirò il saliscendi e sbirciò fuori. Poi spalancò la porta per un istante e una figura indistinta scivolò nella stanza. Nello stesso momento Nonna Elise comparve dal corridoio, fece cenno a Morgan e ai fratelli Ohmsford di alzarsi, e li condusse dove si trovava lo sconosciuto.
«Questa è Teel» disse Nonna Elise. «Vi porterà da Steff.»
Era difficile formulare un qualsiasi giudizio su Teel. Era una Nana, più piccola della media, piuttosto sottile, vestita di scuro con abiti da boscaiolo che comprendevano un corto mantello con il cappuccio. I lineamenti erano nascosti da una strana maschera di cuoio che avvolgeva tutto il viso, a parte la mascella e la bocca. Da sotto il cappuccio si intravedeva lo scintmio  dei capelli biondi.
Nonna Elise si avvicinò e abbracciò Morgan. «Prudenza, giovanotto» lo ammonì. Sorrise, diede un colpetto leggero sulle spalle a Par e a Coll, e si affrettò verso la porta. Scrutò tra le tende per un attimo, e annuì. Teel uscì dalla porta senza una parola. I due Ohmsford e Morgan la seguirono.
Scivolarono di fianco alla vecchia casa, e attraverso una palizzata nera si ritrovarono in un vicoletto. Lo seguirono fino a una strada deserta, poi voltarono a destra. L'insieme di casupole e capanne che costeggiava la strada era buio, i profili sgangherati contro il cielo. Dietro a Teel attraversarono velocemente la strada, e penetrarono in un boschetto di abeti. Poi
Teel si fermò e si accucciò, facendo cenno di imitarla. Qualche attimo dopo, comparve una pattuglia di cinque soldati

della Federazione. Scherzavano e parlavano tra loro, indifferenti al fatto che qualcuno potesse sentire. Poi le voci divennero più lontane e infine si spensero. Teel si alzò e si rimisero in cammino.
Percorsero la strada per un altro centinaio di metri, poi entrarono nel bosco. Ora erano proprio ai confini del villaggio, in direzione nord, e il ronzio degli insetti emerse dal silenzio assoluto. Scivolarono in silenzio tra gli alberi; di tanto in tanto Teel si fermava ad ascoltare, prima di proseguire.
Qui, al contrario del fetore di spazzatura del villaggio, il profumo dei fiori selvatici permeava l'aria, dolce e penetrante.
Poi Teel si fermò davanti a una folta siepe, scostò gli arbusti, si chinò per afferrare un anello di ferro ben celato e tirò.
Una botola si sollevò da terra, rivelando una scala. Si fecero strada a tentoni, seguendo le pareti, finché non si ritrovarono dentro, e si accucciarono al buio. Teel richiuse accuratamente la botola alle loro spalle, e riprese il comando. Il gruppo cominciò a scendere.
Non era un lungo tragitto. Le scale finivano dopo una ventina di scalini, e lì cominciava un tunnel con le pareti e il soffitto puntellati da assi di legno e assicurati da spranghe di ferro. Teel non dava spiegazioni e procedeva. Due volte il tunnel si diramò in diverse direzioni, e ogni volta Teel scelse la strada senza esitazione. A Par venne da pensare che se avessero dovuto ritrovare la via d'uscita senza di lei, probabilmente si sarebbero persi.
Qualche minuto dopo il tunnel terminò davanti a una porta di ferro. Teel colpì forte la porta con il manico del pugnale, un attimo di pausa, poi altri due colpi. Dall'interno scattarono i catenacci, e la porta si spalancò.
Il Nano che li aspettava aveva all'incirca la loro età; era un tipo robusto, muscoloso, con un'ombra di barba e lunghi capelli color cannella, il volto tutto coperto di cicatrici, e appesa alla schiena la più grossa mazza che Par avesse mai visto. Gli mancava la parte superiore di un orecchio, mentre dall'altro pendeva un anello d'oro.
«Morgan!» esclamò, e abbracciò con calore il cavaliere. Il sorriso gli illuminava l'espressione dura, mentre faceva entrare l'amico e scrutava dietro di lui, dove Par e Coll erano in nervosa attesa. «Amici?»
«I migliori» rispose immediatamente Morgan. «Steff, ecco Par e Coll Ohmsford, di Valle d'Ombra.»
Il Nano annuì. «Siate i benvenuti, uomini della Valle.» Si avvicinò per stringere loro la mano. «Venite a sedervi, raccontatemi cosa vi ha portato qui.»
Si sedettero in quella stanza sotterranea piena zeppa di provviste chiuse in scatola, in anfore e pacchi, ammassate intorno a un lungo tavolo e a delle panche. Steff li fece accomodare sulle panche, poi versò a ognuno un boccale di birra e si unì a loro. Teel si sedette accanto alla porta, sistemandosi con attenzione su un piccolo sgabello.

«E' qui che vivi ora?» chiese Morgan, guardandosi attorno. «Dovresti farci qualche lavoretto.»
Un sorriso raggrinzò il volto rude di Steff. «Vivo in molti posti, Morgan, e tutti hanno bisogno di essere sistemati. Questo è migliore di tanti altri. Ma sotterraneo, come gli altri. Di questi tempi noi Nani viviamo sottoterra, qui, nelle miniere, o nelle nostre tombe. E' triste.»
Alzò il boccale. «Salute a noi e sfortuna ai nostri nemici» brindò. Bevvero tutti, a parte Teel, che li stava a guardare.
Steff posò il boccale sul tavolo. «Tuo padre sta bene?» chiese a Morgan.
Il cavaliere annuì. «Ho portato a Nonna Elise qualcosina per comprare da mangiare. E' preoccupata per te. Da quanto non la vedi?»
Il sorriso svanì dal volto del Nano. «E' troppo pericoloso andarci adesso. Vedi la mia faccia?» e indicò con un dito le cicatrici. «La Federazione mi ha catturato tre mesi fa.» Lanciò uno sguardo d'intesa a Par e Coll. «Morgan non lo sapeva, capite bene. Ultimamente non è venuto a trovarmi. Quando viene a Culhaven, preferisce la compagnia di vecchie signore e di bambini.»
Morgan lo ignorò. «Che è successo, Steff?»
Il Nano si strinse nelle spalle. «Mi sono salvato, o meglio, ho salvato parte del mio corpo.» Sollevò la mano sinistra. Mancavano l'anulare e il mignolo. «Ma parliamo d'altro, cavaliere. Raccontami cosa ti porta a est.»
Morgan cominciò a parlare, poi lanciò una lunga occhiata a Teel e si interruppe. Steff seguì la direzione dello sguardo, fino alle sue spalle e disse «Oh, sì, Teel. Immagino che dovrò parlarne, a questo punto.»
Tornò a guardare Morgan. «Sono stato catturato dalla Federazione mentre rubavo nel loro deposito di armi al campo principale, a Culhaven. Mi misero in prigione, sperando di farmi cantare. Lì mi hanno fatto questo.» Si toccò il viso. «Teel era prigioniera in una cella accanto alla mia. Quello che hanno fatto a me è nulla in confronto a quanto hanno fatto a lei. Le hanno rovinato gran parte della faccia e della schiena, come punizione per avere ucciso il cane preferito di uno dei membri del governo provvisorio di stanza a Culhaven. L'aveva ammazzato per mangiarselo. Ci siamo conosciuti comunicando attraverso il muro. Una notte, meno di due settimane dopo la mia cattura, quando pareva ormai chiaro che non ero più prezioso per la Federazione e che sarei stato ucciso, Teel riuscì in qualche modo ad attirare il guardiano nella sua cella. Lo uccise, gli rubò le chiavi, mi liberò e scappammo. Da allora è rimasta con me.»
Si interruppe, gli occhi duri come pietra. «Cavaliere, ho una grande opinione di te, e in questa faccenda devi decidere tu. Ma Teel e io dividiamo ogni cosa.»
Seguì un lungo silenzio. Morgan lanciò una rapida occhiata a Par e a Coll. Nel corso del racconto di Steff, Par aveva

osservato con attenzione Teel. Non aveva mosso un muscolo. Non c'era nessuna espressione sul suo viso, nulla si rifletteva nei suoi occhi. Avrebbe potuto essere una statua di pietra.
«Credo che dobbiamo fidarci dell'opinione di Steff» disse Par con tranquillità, guardando Coll in cerca di una conferma. Coll annuì.
Morgan stese le lunghe gambe sotto il tavolo, prese il boccale e centellinò la sua birra. Prendeva tempo. «Benissimo» disse infine. «Ma nulla di quanto dirò deve uscire da questa stanza.»
«Finora non hai detto molto che valga la pena di essere ripetuto» dichiarò Steff con arguzia, e attese.
Morgan sorrise e rimise con attenzione il boccale sul tavolo. «Steff, abbiamo bisogno del tuo aiuto per trovare qualcuno, un uomo che crediamo viva da qualche parte nell'Anar. Il suo nome è Walker Boh.»
Steff sbatté gli occhi. «Walker Boh» ripeté piano, e dal tono della voce si capiva che il nome gli diceva qualcosa.
«I miei amici, Par e Coll, sono suoi nipoti.»
Steff guardò i due ragazzi della Valle, come se li vedesse per la prima volta. «Bene. Adesso raccontatemi il resto della storia.»
Morgan riassunse rapidamente il viaggio che li aveva portati a Culhaven, dalla fuga dei fratelli Ohmsford da Varfleet fino alla battaglia con l'Ombrato, ai bordi dell'Anar. Raccontò del vecchio e dei suoi avvertimenti, dei sogni inviati a Par che lo chiamavano al Perno dell'Ade e del risveglio dei poteri magici della Spada di Leah. Steff ascoltò senza far commenti. Sedeva immobile ignorando la sua birra, con il volto inespressivo.
Quando Morgan ebbe finito, Steff scosse la testa. «Druidi, magia e creature della notte. Cavaliere, tu non manchi mai di sorprendermi.» Si alzò, girò intorno al tavolo per avvicinarsi a Teel che fissò per un attimo, con il volto pensieroso. Poi disse: «So dov'è Walker Boh».
«E allora?» lo incitò Morgan.
Steff si voltò lentamente. «E quell'uomo mi spaventa.»
Guardò Par e Coll. «E' vostro zio? E da quanto non lo vedete, dieci anni? Be', ascoltatemi attentamente, allora. Il Walker Boh che conosco io potrebbe non essere lo stesso zio che ricordate. Su di lui circolano molte voci forse più inventate che reali, ma si sa per certo che persino le creature che vivono là fuori, nelle parti più misteriose del paese, e che tendono tranelli ai viaggiatori, lo evitano come possono, così come se ne tengono alla larga i viandanti, i vagabondi e gente del genere.»
Sedette di nuovo, alzò il boccale e bevve. Morgan Leah e i due Ohmsford si guardarono l'un l'altro in silenzio. Infine Par disse: «Ormai siamo decisi. Indipendentemente da ciò che Walker Boh è diventato, abbiamo qualcosa che ci lega, a parte la parentela: i nostri sogni su Allanon. Devo sapere cosa intende fare mio zio. Ci aiuterai a trovarlo?».
Steff sorrise lievemente, in modo inaspettato. «Dritto al

punto. Mi piace.» Guardò Morgan. «Immagino che egli parli anche per suo fratello. Parla anche per te?» Morgan annuì. «Capisco.» Li osservò per un lungo attimo, perso nei suoi pensieri. «Allora vi aiuterò» disse infine. Si interruppe, soppesando la loro reazione. «Vi porterò da Walker Boh, se si riesce a trovarlo. Ma lo faccio per ragioni personali, e sarà meglio che le conosciate.»
Il volto si abbassò per un attimo nell'ombra, e le cicatrici sembravano strisce di maglie di ferro premute sulla pelle. «La Federazione vi ha rubato la patria, a tutti voi, vi ha sottratto le case. Be', a me la Federazione ha rubato molto più di questo. Mi ha preso tutto: la mia casa, la mia famiglia, il mio passato, persino il mio presente. La Federazione ha distrutto tutto ciò che era e che è, lasciandomi solo quello che potrebbe essere. E' il mio mortale nemico, e farei qualsiasi cosa per vederla distrutta. Nulla di ciò che faccio potrebbe arrivare a tanto, nel corso della mia esistenza. Quello che faccio serve solo a mantenermi in vita e a darmi qualche piccola ragione per continuare. Ne ho abbastanza. Voglio qualcosa di più.»
Alzò il viso, e i suoi occhi erano decisi. «Se esiste una magia che può essere liberata dalle catene del tempo, se ci sono ancora dei Druidi, spiriti o no, in grado di controllarla, allora forse esiste il modo di liberare il mio paese e il mio popolo, un modo che noi tutti ignoriamo. Se lo scopriremo, se passerà nelle nostre mani, potrebbe essere usato per aiutare il mio popolo e il mio paese.» Si interruppe. «Voglio che me lo promettiate.»
Seguì un lungo momento di silenzio, mentre i suoi ascoltatori si scambiavano uno sguardo d'intesa.
Poi Par disse con dolcezza: «Mi vergogno per le Terre del Sud, quando vedo che cosa è successo qui. Non voglio nemmeno immaginare che esista una ragione. Nulla lo può giustificare. Se scopriremo qualcosa che possa ridare ai Nani la loro libertà, la uTiili zzeremo».
«Lo faremo» gli fece eco Coll, e anche Morgan Leah annuì in segno di approvazione.
Steff respirò a fondo. «La possibilità di essere liberi, la semplice possibilità, è più di quanto i Nani osino sperare, di questi tempi.» Posò con fermezza la grossa mano sul tavolo. «Allora, questo è un patto. Vi porterò da Walker Boh, verrà anche Teel, perché lei va dove vado io.» Li squadrò velocemente per cogliere eventuali segni di disapprovazione, ma non ne vide nessuno. «Ci vorranno un giorno o due per prepararci e per fare un paio di domande in giro. Non è necessario ricordarvi, ma lo faccio lo stesso, che con ogni probabilità il viaggio sarà difficile e pericoloso. Tornate dalla Nonna e riposatevi. Teel vi accompagnerà. Quando sarà tutto sistemato, ve lo farò sapere.»
Si alzarono, e il Nano abbracciò Morgan, poi, inaspettatamente, sorrise e gli diede una manata sulla schiena. «Tu e io insieme, cavaliere! Che stia attenta quella gentaccia là fuori!»

Rise, e la risata risuonò nella stanza.
Teel stava in disparte, e li osservava con occhi gelidi come schegge di ghiaccio.

## 8

Trascorsero due giorni senza notizie di Steff. Par, Coll Ohmsford e Morgan Leah passarono il tempo all'orfanotrofio, facendo alcune riparazioni necessarie alla vecchia casa e aiutando Nonna Elise e Zia Jilt con i bambini. Erano giornate calde, pigre, piene del suono delle vocine dei piccoli. Dentro i confini della casa diroccata e del giardino ombroso, il mondo era tutto diverso da quello prostrato, ridotto all'elemosina che si estendeva in ogni direzione al di là del muro di cinta. Qui c'erano cibo, letti caldi, tepore e amore. C'era una sensazione di sicurezza e di speranza per il futuro. Il resto della città sbiadiva in una serie di ricordi spiacevoli, i tuguri, i vecchi annientati, i bimbi stracciati e abbandonati, il sudiciume e la desolazione, gli sguardi sconfitti e su tutto la disperazione.
Spesso Par pensò di lasciare l'orfanotrofio e di camminare di nuovo lungo le vie di Culhaven, rifiutandosi di andarsene senza aver visto ancora una volta cose che intuiva di non poter mai dimenticare. Ma le vecchie signore lo dissuasero. Era pericoloso per lui andare a zonzo. Avrebbe stupidamente attirato l'attenzione su di sé. Meglio stare dov'era, lasciare fuori il mondo, perché tutto proseguisse nel modo migliore.
«Non si può far nulla per la disperazione dei Nani» dichiarò Zia Jilt con amarezza. «E' una disperazione che ha radici profonde.»
Par fece come gli era stato detto, sentendosi al tempo stesso infelice e sollevato. Ma quest'ambiguità lo disturbava. Non poteva fingere di ignorare quel che stava succedendo agli abitanti della città, anzi, non lo voleva, ma al tempo stesso era una consapevolezza difficile da sopportare. Poteva fare come gli avevano detto le vecchie signore e lasciare che il mondo oltre il muro dell'orfanotrofio se la cavasse come meglio poteva, ma non riusciva a scordarne l'esistenza, non poteva dimenticare che premeva contro il cancello come una bestia affamata in attesa di cibo.
Il terzo giorno la bestia tentò di azzannarli. Era mattino presto quando un drappello di soldati della Federazione risalì a passo di marcia la strada ed entrò nel cortile. Era guidato da un Cercatore. Nonna Elise mandò i due ragazzi della Valle e il cavaliere in soffitta, e con Zia Jilt uscì ad affrontare i visitatori.
Dalla soffitta i ragazzi nascosti osservarono la scena. I bambini furono costretti a mettersi in fila davanti al portico. Erano troppo piccoli per poter essere di qualche uTiili tà, ma ne furono ugualmente scelti tre. Le vecchie signore cercarono di opporsi ma non ci fu nulla da fare. Restarono lì, impotenti, mentre i tre bambini venivano condotti via.
Tutti restarono annientati, sopraffatti, persino i bimbi più spensierati. Zia Jilt si ritirò su una panca sotto una finestra che si affacciava sul cortile, da dove stando seduta a cucire poteva tenere d'occhio i bambini e non disse una parola a nessuno.

Nonna Elise si rifugiò in cucina a infornare il pane. Diceva solo l'essenziale e non sorrideva più. I due Ohmsford e Morgan continuarono il loro lavoro cercando di dare il meno fastidio possibile, desiderando segretamente di trovarsi altrove.
Nel tardo pomeriggio Par non riuscì più a sopportare il disagio e scese in cucina a parlare con Nonna Elise. La trovò seduta a uno dei lunghi tavoli che sorseggiava con aria assente una tazza di tè ambrato e le chiese, senza troppe cerimonie, perché i Nani fossero trattati così male e come mai i soldati della Federazione, uomini delle Terre del Sud, proprio come lui, si rendevano complici di quelle atroci disposizioni.
Nonna Elise sorrise tristemente, gli prese la mano e lo attirò a sé. «Par» disse, pronunciando il nome con dolcezza. Dal giorno prima lo chiamava per nome, segno che ormai lo considerava un altro dei suoi figli. «Par, ci sono cose che non si possono spiegare, almeno non nel modo giusto per poterle comprendere quanto desideriamo. A volte penso che esista una ragione per quello che sta accadendo, altre volte no, perché è tutto senza senso. E' cominciato tanto tempo fa, capisci. La guerra è stata combattuta più di cent'anni fa. Nessuno riesce a ricordare come ebbe inizio, allora come si può stabilire perché cominciò?»
Scosse il capo e lo abbracciò d'impulso. «Mi spiace, Par, ma non ho risposte migliori. Credo di aver rinunciato a trovarne una molto, molto tempo fa. Oggi tutte le mie energie sono dedicate a prendermi cura dei bambini. Probabilmente non credo più che le domande siano importanti, e quindi non cerco le risposte. Dovrà farlo qualcun altro. L'unica cosa che conta, per me, è salvare la vita di un bambino, e poi di un altro, e di un altro ancora, finché non sarà più necessario.»
Par annuì in silenzio e le restituì l'abbraccio, ma la risposta non lo aveva soddisfatto. C'era una ragione per ogni cosa, anche se non era immediatamente evidente. I Nani avevano perso la guerra contro la Federazione; non erano più una minaccia per nessuno. E allora perché venivano sistematicamente schiacciati? Sarebbe stato più sensato medicare le ferite inferte dalla guerra, piuttosto che spargerci sopra del sale. Sembrava quasi che i Nani venissero provocati intenzionalmente, come per procurare loro un motivo per opporre resistenza.
Ma perché?
«Forse la Federazione cerca una scusa per sterminarli» suggerì Coll tetro, quando Par quella sera dopo cena chiese il suo parere.
«Insomma pensi che per la Federazione i Nani non siano più di nessuna uTiili tà, neanche nelle miniere?» Par era incredulo.
«O tenerli d'occhio è un impegno troppo fastidioso o troppo pericoloso e sarebbe più semplice toglierli di mezzo? Eliminare l'intera nazione?»
Il volto di Coll era impassibile. «Be', mi baso su quello che ho visto, cioè che abbiamo visto. A me sembra fin troppo chiaro quello che sta succedendo!»

Par non era così sicuro. Lasciò cadere la faccenda perché per il momento non aveva risposte migliori. Ma s'impegnò con se stesso a trovarle.
Dormì poco e male, quella notte, ed era già sveglio quando Nonna Elise scivolò nella camera da letto prima dell'alba, mormorando che Teel era venuta a prenderli. Si alzò svelto e tirò via le coperte di Coll e di Morgan. Si vestirono, presero le armi e scesero in corridoio e poi in cucina dove Teel li aspettava, un'ombra accanto alla porta, mascherata e avvolta in un mantello grigiastro da boscaiolo che la faceva sembrare una mendicante. Nonna Elise diede agli amici tè caldo e biscotti e li baciò uno a uno, Zia Jilt raccomandò loro di stare alla larga dai mille pericoli in agguato, e Teel li condusse via nella notte.
Era ancora buio; l'alba non era che un lieve bagliore tra gli alberi lontani, mentre scivolavano in silenzio per il villaggio addormentato, quattro spettri in cerca di un rifugio. L'aria del mattino era fredda, e il respiro formava una nuvoletta che si alzava in piccoli sbuffi. Teel li guidò lungo passaggi secondari e attraverso fitti boschetti tenendosi nell'ombra, evitando strade e luci. Si diressero verso nord senza incontrare nessuno.
Una volta raggiunto il Fiume Argento, lo passarono a guado per evitare i ponti. L'acqua del fiume era fredda come il ghiaccio. Erano appena rientrati nel folto degli alberi quando Steff emerse dal buio per unirsi a loro. Portava in vita una serie di lunghi coltelli e la gigantesca mazza gli pendeva sulla schiena. Senza dire una parola prese il posto di Teel alla testa del gruppo. A est apparvero deboli strisce di luce diurna, e il cielo cominciò a illuminarsi. Le stelle tremolarono e la luna scomparve. La brina scintillava sulle foglie e sui fili d'erba, come frammenti sparsi di cristallo.
Dopo un po' raggiunsero una radura dominata da un vecchio salice e Steff ordinò l'alt. Zaini, coperte, protezioni per affrontare il maltempo, attrezzi da cucina, borracce e mantelli sufficienti per tutti, erano stati nascosti nell'incavo di un albero tra i cespugli. Caricarono tutto senza parlare e ripartirono.
Per tutta la giornata procedettero a passo tranquillo sempre diretti a nord. Non si scambiarono che qualche frase, senza fare mai riferimento al luogo in cui erano diretti, Steff non dava spiegazioni, né i ragazzi della Valle e il cavaliere avevano voglia di chiederne. Al momento opportuno, il Nano le avrebbe date. Il giorno passò rapidamente e a metà pomeriggio avevano raggiunto i piedi delle colline a sud delle montagne del Wolfsktaag. Continuarono a camminare per circa un'ora, o così parve, seguendo i margini della foresta, salendo fin dove gli alberi cominciavano a diradare, sulla costa della montagna, poi Steff ordinò l'alt in una radura riparata dai pini, accanto a un ruscelletto che gorgogliava tra le rocce. Li guidò fino a un tronco abbattuto, si sedette e li guardò.
«Se bisogna credere alle voci, che sono il solo indizio che abbiamo, troveremo Walker Boh a Terrabuia. Per arrivarci attraverseremo il Wolfsktaag, entrando per il Passo del Cappio,

uscendo per il Passo di Giada, e da lì andremo verso est fino a Terrabuia.»
Si interruppe, studiando le espressioni sui loro volti. «Ci sono altre vie, naturalmente; vie più sicure, potrebbe obiettare qualcuno, ma io non sono d'accordo. Potremmo evitare il Wolfsktaag passando da est o da ovest, ma nell'uno e nell'altro caso rischieremmo un probabile incontro con i soldati della Federazione o con gli Gnomi. Nel Wolfsktaag non ci sono né gli uni né gli altri. Sulle montagne vivono troppi spiriti e cose che appartengono al vecchio mondo magico; gli Gnomi sono superstiziosi e stanno alla larga. Un tempo la Federazione mandava gruppi di soldati a pattugliare la zona, ma quasi nessuno ne è venuto fuori. La verità è che la maggior parte di loro si è semplicemente persa perché non conosceva la strada. Ma io la conosco.»
Gli altri rimasero in silenzio. Poi Coll disse: «Mi sembra di ricordare che un paio di nostri antenati abbia avuto dei guai prendendo la stessa strada, qualche annetto fa».
Steff si strinse nelle spalle. «Non ne so nulla. So di aver attraversato queste montagne decine di volte, e so dove andare. Il trucco è restare sui crinali, evitando le foreste fitte. Le creature che vivono nel Wolfsktaag preferiscono l'oscurità. E la maggior parte di loro non ha proprio nulla di magico.»
Coll scosse il capo e guardò Par. «Questa faccenda non mi piace.»
«Be', bisogna scegliere tra il male che conosciamo e quello che sospettiamo» sentenziò seccamente Steff. «I soldati della Federazione e i loro alleati Gnomi, che sappiamo essere laggiù, o spiriti e fantasmi, di cui non siamo certi.»
«Ombrati» disse piano Par.
Seguì un attimo di silenzio, Steff sorrise con ferocia. «Non hai mai sentito dire, ragazzo della Valle, che non esistono gli Ombrati? E' solo una diceria. E poi, avete la magia che vi protegge, tu e il cavaliere, no? Chi oserebbe sfidarla?»
Si guardò intorno, con gli occhi acuti che saettavano da un volto all'altro. «Andiamo. Nessuno ha mai detto che sarebbe stata una tranquilla passeggiata. Prendiamo una decisione. Ma avete sentito il mio avvertimento sulle scelte che ci rimangono, se evitiamo le montagne. Pensateci bene.»
Gli altri a questo punto non avevano niente da controbattere e si affidarono all'esperienza del Nano. In fondo era il suo paese e lo conosceva bene. Inoltre se si erano affidati a lui per ritrovare Walker Boh, adesso era da stupidi contestare la sua tattica.
Trascorsero la notte all'aria frizzante della pineta profumata di aghi e fiori selvatici, tranquilli e senza sogni, avvolti da un silenzio sconfinato. All'alba, Steff li condusse sul Wolfsktaag. Superarono il passo del Cappio (dove un tempo gli Gnomi avevano tentato di intrappolare Shea e Flick Ohmsford), attraversando la gola su un ponte di corda sospeso, e cominciarono la salita tra le rocce frastagliate e scivolose e i pendii

coperti d'alberi, mentre il sole proseguiva il suo cammino nel cielo estivo senza nuvole. Il mattino diventò pomeriggio e raggiunsero il crinale che correva verso nord, seguendone le curve e gli angoli. Il percorso era facile e il sole caldo e rassicurante; i timori e i dubbi della notte precedente cominciarono a dissiparsi. Spiavano con apprensione ogni movimento tra le rocce e gli alberi, ma non successe nulla. Gli uccelli cantavano sui rami, gli animali del bosco saltellavano tra i cespugli e la foresta assomigliava a qualsiasi altra foresta in un qualsiasi altro punto delle Quattro Terre. I due ragazzi della Valle e il cavaliere si ritrovarono a scambiarsi un sorriso; Steff parlottava tra sé e sé, e Teel manteneva tuttora la sua tenace riservatezza.
Quando la notte si avvicinò, si accamparono su un praticello racchiuso tra due pendii fitti di pini e di cedri. C'era poco vento e il calore della giornata permaneva sulla valle anche dopo il tramonto. Le stelle brillavano debolmente nel cielo che si scuriva e a ovest la luna piena era appesa all'orizzonte. Par ricordò l'avvertimento del vecchio: dovevano essere al Perno dell'Ade il primo giorno di luna nuova. Il tempo passava veloce.
Par quella notte non pensò né al vecchio, né ad Allanon; mentre la piccola compagnia si riuniva intorno al fuoco per consumare una cena accompagnata da lunghi sorsi di acqua di sorgente, Par pensava a Walker Boh. Non vedeva suo zio da quasi dieci anni, ma quello che ricordava di lui era sorprendentemente chiaro. Allora era solo un ragazzo, e lo zio gli sembrava un tipo misterioso: un uomo alto, sottile, con i lineamenti cupi e gli occhi capaci di trafiggere. Gli occhi erano la cosa che Par ricordava meglio: per questa loro prerogativa, anche se non ne aveva mai subito l'effetto. Infatti, suo zio era stato sempre molto affettuoso con lui, ma anche introverso, o forse semplicemente riservato, come se fosse stato presente e al tempo stesso altrove.
Anche allora circolavano delle chiacchiere su Walker Boh e Par ricordava qualcosa. Si diceva che usasse la magia, anche se non era mai stato chiarito esattamente di quale tipo. Era un discendente diretto di Brin Ohmsford, ma non aveva l'uso della canzone magica. Nessuno, nel suo ramo della famiglia, ne era venuto in possesso da dieci generazioni. La magia era morta con Brin. Per suo fratello Jair le cose erano andate diversamente. Brin, infatti, con la canzone magica poteva creare cose reali, mentre Jair poteva solamente evocare delle immagini. Ma la magia di Brin, sebbene di gran lunga più potente, era svanità con lei, mentre quella di Jair era sopravvissuta.
C'erano sempre state voci sulla magia di Walker Boh. Par si ricordava che a volte suo zio poteva parlare di cose che stavano avvenendo in altri luoghi, e delle quali non poteva avere notizia; in qualche maniera, ne era venuto a conoscenza. Riusciva a spostare gli oggetti e persino le persone, semplicemente guardandoli. Sapeva leggere nel pensiero: consigliava qualcuno di non preoccuparsi di una certa cosa, che sarebbe andato

tutto per il meglio, ed era proprio la cosa a cui l'altro stava pensando.
Ovviamente era sempre possibile che suo zio fosse tanto acuto da arrivarci per intuizione e che non si trattasse affatto di lettura del pensiero.
Ma era anche capace di togliere di mezzo ogni contrarietà. Sembrava che incontrandolo i guai si tirassero indietro. Quella doveva essere davvero magia.
Quando vedeva Par che tentava di usare la canzone magica lo incoraggiava. Aveva consigliato il ragazzo di imparare a dominare le immagini, sceglierle con accortezza e usare la magia con moderazione. Walker Boh era stato uno dei pochi che non si sorprendesse del potere di Par.
Così, mentre sedeva con gli altri nel silenzio della notte montana e il ricordo dello zio gli ronzava nella testa, fu di nuovo assalito dalla curiosità di saperne di più, e chiese a Steff quali storie avesse sentito sul conto di Walker Boh.
Steff aveva l'aria pensosa. «Sono per lo più storie di boscaioli e di cacciatori; alcune circolano tra i Nani che combattono nella Resistenza, come me, e che si spingono abbastanza a nord da conoscere la fama di Walker Boh. Dicono che le tribù degli Gnomi sono spaventate a morte da lui. Dicono che lo temono come gli spiriti. Alcuni di loro sono convinti che viva da centinaia di anni, proprio come i Druidi leggendari.» Strizzò l'occhio. «Immagino siano solo chiacchiere, comunque, visto che è vostro zio...»
Par annuì. «Non ricordo di aver mai sentito dire che non abbia vissuto lo stesso numero di anni degli altri uomini.»
«Un tizio mi ha giurato e spergiurato che tuo zio parlava con gli animali, e che questi lo capivano. Disse di aver visto con i suoi occhi tuo zio avviarsi dritto dritto verso un gatto di palude grosso come un bue di prateria, e parlargli così come io ora parlo a te.»
«Si dice che anche Cogline poteva farlo» si intromise Coll, improvvisamente interessato all'argomento. «Aveva un gatto di nome Baffo che lo seguiva dappertutto. Il gatto proteggeva la nipote del vecchio, Kimber. Anche lei si chiamava Boh, vero Par?»
Par annuì, ricordando che lo zio aveva assunto il nome Boh dalla madre. Strano, ora che ci pensava non ricordava una sola volta in cui suo zio avesse usato il cognome Ohmsford.
«So una storia» disse Steff, esitando nel metterne insieme i dettagli. «L'ho sentità raccontare da un cacciatore di pelli che conosceva i meandri dell'Anar meglio di chiunque e credo conoscesse anche Walker Boh, anche se non lo ammise mai. Mi disse che qualcosa, nota nei giorni dell'antica magia, uscì dalle Montagne del Corvo, penetrando nella Terrabuia dove si nutriva della vita che vi trovò. Walker Boh andò a cercarla, la sfidò, e la creatura fece dietrofront e se ne tornò da dove era venuta.» Steff scosse il capo e si accarezzò il mento, lentamente. «E' una cosa che fa pensare, vero?»

Allungò le mani verso il fuoco. «Per questo mi fa paura, perché non c'è niente che lo spaventi. Arriva e se ne va come un fantasma; un minuto è qui e quello dopo è svanito, un'ombra notturna, niente altro. Chissà se ha paura almeno degli Ombrati. Credo di no.»
«Forse dovremmo domandarglielo» suggerì Coll con un sorrisetto astuto.
Steff si animò. «Be', sì, forse dovremmo» concordò. «Propongo sia tu a farlo!» Rise. «A proposito, il cavaliere vi ha già raccontato come ci siamo conosciuti?»
I fratelli Ohmsford fecero cenno di no, e nonostante le proteste di Morgan, Steff andò avanti col racconto. Morgan stava pescando all'estremità orientale del Lago Arcobaleno, alla foce del Fiume Argento, circa dieci mesi prima, quando un temporale aveva capovolto la sua imbarcazione, trascinandolo nell'acqua con la sua attrezzatura e costringendolo a raggiungere la riva come meglio poteva. Era zuppo, tremava di freddo e stava tentando senza successo di accendere un fuoco quando Steff lo aveva trovato e tolto dai guai.
«Sarebbe morto di freddo, penso, se non avessi avuto pietà di lui» terminò Steff. «Parlammo un po', scambiandoci informazioni. E prima ancora di rendersene conto era diretto a Culhaven a verificare se la vita dei Nani fosse proprio così infame come l'avevo descritta.» Steff lanciò uno sguardo ironico al cavaliere indispettito. «Da allora è tornato portando ogni volta qualcosa per aiutare la Nonna e la Zia e la Resistenza. Immagino che la sua coscienza non gli permetta di stare lontano.»
«Oh, per l'amor del cielo!» sbuffò Morgan, imbarazzato.
Steff rise sonoramente nel silenzio, riempiendo la notte. «Allora basta così, fiero Principe della Montagna! Parliamo di qualcos'altro!» Cambiò posizione e si rivolse a Par. «Quello straniero, quello che ti ha dato l'anello, parliamo un po' di lui. So qualcosa delle bande fuorilegge che combattono nel Movimento. Una masnada irrilevante, per lo più; mancano di un capo e di disciplina. I Nani si sono offerti di lavorare con loro, ma quelli non hanno ancora accettato. Il fatto è che il Movimento stesso è troppo frammentato. In ogni caso, l'anello che ti è stato dato porta forse l'insegna di un falco?»
Par si raddrizzò di scatto. «Sì, Steff. Sai di chi sia?»
Steff sorrise. «Sì e no, amico della Valle. Come ho detto, i fuorilegge delle Terre del Sud nel passato erano disorganizzati ma forse le cose stanno cambiando. Si vocifera che uno di loro stia prendendo il comando, riunendo le diverse bande e dando loro il riferimento che mancava. Non usa il suo nome per farsi riconoscere, ma il simbolo del falco.»
«Deve essere lo stesso uomo» dichiarò Par con fermezza. «Anche a noi non ha voluto dire il suo nome.»
Steff si strinse nelle spalle. «Di questi tempi i nomi sono spesso tenuti segreti. Ma dal modo in cui ha condotto la vostra fuga, sembra proprio l'uomo di cui ho sentito parlare. Dicono che non

si tira mai indietro quando c'è di mezzo la Federazione.»
«Quella notte è stato certamente audace» concordò Par sorridendo.
Parlarono ancora un po' dello sconosciuto, delle bande di fuorilegge nelle Terre del Sud e nelle Terre dell'Est, e del modo in cui le Quattro Terre si erano infettate come una ferita aperta, sotto il dominio della Federazione. Non tornarono più sull'argomento di Walker Boh, ma Par era soddisfatto delle notizie ricavate. Aveva preso la sua decisione per quanto riguardava lo zio. Non importava che Walker Boh facesse paura a Steff o ad altri; per Par sarebbe rimasto lo stesso uomo di quando era ragazzo, finché non fosse accaduto qualcosa che potesse fargli cambiare idea, e aveva la strana sensazione che niente l'avrebbe fatto.
La conversazione pian piano si spense, interrotta da frequenti sbadigli e sguardi persi nel vuoto, e uno a uno si avvolsero nelle coperte. Par si offrì di riattizzare il fuoco prima di mettersi a dormire, e si avviò fino ai margini del bosco in cerca di legna. Stava raccogliendo dei rami di un vecchio cedro abbattuto dal vento dell'inverno precedente, quando all'improvviso si ritrovò faccia a faccia con Teel. Parve materializzarsi davanti a lui, il volto mascherato serio serio, gli occhi fissi mentre lo guardava.
«Puoi fare la magia per me?» chiese la ragazza con calma.
Par rimase immobile a fissarla. Non l'aveva mai sentità parlare da quando l'aveva incontrata quella prima notte nella cucina di Nonna Elise. Aveva immaginato che non potesse neppure farlo. Teel aveva viaggiato con loro come fosse stata il cane fedele di Steff, ubbidiente, un po' timorosa di loro, senza fare domande e tenendosi in disparte. Era stata lì seduta tutta la sera ad ascoltarli senza parlare, tenendo per sé quello che sapeva e che pensava. E ora, eccola lì.
«Puoi creare le immagini?» chiese con insistenza. La voce era bassa e rauca. «Solo una o due, perché possa vederle. Mi piacerebbe tanto, se tu potessi.»
Allora Par vide i suoi occhi, che non aveva mai notato prima. Erano azzurro cielo, lo stesso azzurro del cielo di quella giornata, così alto sulle montagne, chiaro e infinito. Rimase colpito dalla loro luminosità, e improvvisamente ricordò che i suoi capelli erano color del miele, sotto il cappuccio, dietro la maschera che la nascondeva. Prima era parsa piuttosto sgradevole per il modo in cui aveva scelto di tenersi a distanza da loro, ma ora, tra il silenzio e il buio, sembrava solo piccina.
«Che immagini ti piacerebbe vedere?» le chiese.
Lei restò a pensare per un attimo. «Vorrei vedere com'era Culhaven ai tempi di Allanon.»
Stava per dirle che non sapeva come fosse Culhaven tanti anni prima, ma si trattenne. «Posso provare» disse.
Cantò per lei dolcemente tra gli alberi, cercando di svegliare nella mente di Teel le immagini del villaggio di trecento anni prima con la magia della canzone. Cantò del fiume Argento, dei Giardini Fioriti, delle casette di campagna e dei

palazzi solidi e ben tenuti; cantò della vita nella città dei Nani prima della guerra contro la Federazione. Quando ebbe finito, lei lo osservò per un attimo, poi senza una parola si voltò e sparì nella notte.
Par la seguì con lo sguardo, turbato, poi si strinse nelle spalle, finì di raccogliere la legna e andò a dormire.
All'alba si rimisero in cammino tra gli altopiani del Wolfsktaag, dove la foresta diventava rada e il cielo sembrava più vicino. Era un altro giorno caldo, luminoso, colmo di profumi e di piacevoli presagi. La brezza soffiava dolcemente sui loro volti, i boschi e le rocce erano animati da piccole creature che fuggivano veloci o svolazzavano attorno e le montagne erano quiete.
Nonostante tutto, Par si sentiva a disagio. Non era stato in ansia i due giorni precedenti, ma ora sì. Cercò di dissipare quella sensazione, dicendosi che non c'era nessun motivo evidente, ma che probabilmente era solo la sua tendenza a trovare un motivo di preoccupazione, mentre ormai era chiaro che Steff aveva avuto ragione affermando che quello era il tragitto più sicuro. Spiò le espressioni degli altri, per capire se fossero in qualche modo scontenti, ma parevano del tutto sereni. Persino Teel, che raramente mostrava qualche sentimento, procedeva con assoluta tranquillità.
La mattina volò, giunse il pomeriggio, e il disagio crebbe fino a trasformarsi nella certezza che qualcosa li stava inseguendo. Più volte Par si guardò alle spalle, senza sapere quello che cercava, ma con la consapevolezza che era dietro di loro, da qualche parte. Scrutò con attenzione tra gli alberi lontani e tra le rocce, ma non c'era nulla. A destra il crinale saliva con alture e gole, e la roccia era troppo liscia e pericolosa da attraversare. In basso a sinistra la foresta era piena di ombre che si univano in macchie scure, di grovigli di cespugli e di tronchi neri, uno accanto all'altro.
Spesso il sentiero si biforcava inoltrandosi nell'oscurità. Steff, che era alla guida del gruppo con Teel, una volta indicò un punto e disse: «Ecco cosa deve essere successo ai soldati della Federazione che si sono smarriti. E' meglio non girovagare nelle zone non battute di queste montagne».
Par sperava proprio che questa fosse la spiegazione della sua ansia. Una volta riconosciuta, sperava di liberarsene. Ma proprio nel momento in cui era disposto a credere che la faccenda si fosse risolta, si guardò alle spalle un'ultima volta e vide qualcosa muoversi tra le rocce.
Si fermò, immobile. Gli altri proseguirono di qualche passo, poi si voltarono a guardarlo. «Che c'è?» chiese subito Steff.
«C'è qualcosa laggiù» disse piano Par, senza distogliere lo sguardo dal punto in cui aveva individuato il movimento.
Steff gli si avvicinò. «Là, tra le rocce» disse Par indicando il punto.
Scrutarono a lungo nel buio, ma non videro nulla. Il pomeriggio stava svanendo, le ombre si allungavano sulle montagne

mentre il sole scendeva rapido dietro l'orizzonte, ed era difficile distinguere qualcosa a quella luce. Alla fine Par scosse il capo, incerto. «Forse mi sono sbagliato» ammise.
«E forse no» disse Steff.
Ignorando lo sguardo sorpreso di Par, Steff riprese il cammino passando il comando a Teel, mentre lui rimaneva in retroguardia con il ragazzo della Valle. Un paio di volte chiese a Par di guardarsi alle spalle, e un altro paio di volte lo fece lui. Par non vedeva nulla, ma aveva la sensazione che ci fosse qualcosa, là dietro. Attraversarono un crinale che correva da est a ovest, e cominciarono la discesa. La parte inferiore era avvolta nell'ombra e il sentiero tagliava un groviglio di rocce e cespugli abbarbicati al fianco della montagna come un gregge di capre. Ora il vento soffiava alle loro spalle e portava il suono della voce di Steff agli altri della compagnia.
«Qualsiasi cosa ci sia là dietro, sta seguendo noi, in attesa del buio o perlomeno del tramonto. Non so che cosa sia, ma è qualcosa di grosso. Dobbiamo trovare un posto dove ci si possa difendere.»
Nessuno aggiunse una parola. Par sentì un improvviso brivido gelido. Coll gli lanciò un'occhiata, poi guardò Morgan.
Teel non si voltò neppure una volta.
Adesso il sentiero tornava a salire e, oltrepassato il luogo riparato dalle rocce e i pruni, era allo scoperto. A questo punto la cosa emerse dall'ombra, e si mostrò. Steff la vide per primo, lanciò un grido acuto e radunò gli altri. La creatura era a circa cento metri, accucciata su una roccia, dove un sottile raggio di sole colpiva il suo volto ottuso come una lancia. Era una sorta di cane mostruoso, o forse di lupo, con il petto vigoroso e il collo coperto di pelo; il muso era un insieme di tratti deformi. Le zampe erano ridicolmente grasse, come il corpo a barilotto; le orecchie e la coda piccole, e lo sguardo tipico di chi non ha un amico al mondo. Spalancò le mascelle, le più grandi di quelle di qualsiasi altra creatura che Par avesse mai visto, e sbavò. Poi richiuse la bocca di colpo e cominciò ad avvicinarsi trotterellando.
«Continuate a camminare» disse Steff con calma, e tutti obbedirono. Proseguirono di buon passo lungo il percorso sinuoso del sentiero, cercando di non guardarsi alle spalle.
«Che cos'è?» chiese Morgan, a voce alta.
«Lo chiamano Gnawl» rispose Steff tranquillo. «Vive a est, nella parte più misteriosa dell'Anar, dietro le Montagne del Corvo. E' molto pericoloso.» Esitò. «Per la verità non avevo mai sentito dire che ne fosse stato avvistato qualcuno nell'Anar centrale e tanto meno nel Wolfsktaag.»
«Fino a ora, vuoi  dire» borbottò Coll.
Si fecero strada attraverso un'ampia fessura nella montagna, dove il sentiero cominciava a scendere ripidamente verso una conca. Il sole era svanito e un grigio tramonto copriva ogni cosa come un sudario. Vedere era diventato difficile e la cosa alle loro spalle appariva e spariva a tratti, e Par si chiese

quando l'avrebbero persa di vista completamente.
«Non ho neppure mai sentito dire che gli Gnawl caccino gli esseri umani» sbottò Steff, proprio alle sue spalle.
La strana caccia continuò con lo Gnawl che seguiva la sua preda a distanza di un centinaio di metri, evidentemente disposto ad attendere il buio per uscire allo scoperto. Steff li incitava ad accelerare il passo, mentre cercava un punto adatto per preparare la difesa.
«Perché non mi permetti di affrontarlo?» sbottò seccato Morgan, a un certo punto.
«Perché saresti un uomo morto prima ancora che io possa pronunciare il tuo nome, cavaliere» rispose il Nano, con tono gelido. «Non farti ingannare. Quella creatura è capace di tenere testa a tutti e cinque, se ci coglie impreparati. Tutta la magia del mondo non varrebbe un fico secco, se dovesse accadere!»
Par si sentì gelare e si domandò se la magia della spada di Morgan servisse a qualcosa contro quella bestia. La magia della lama non scaturiva solo scontrandosi con un'altra magia? Negli altri casi, non era forse una spada comune? Non era questo che intendeva Allanon donandole il suo potere? Si sforzò di ricordare i particolari della storia, senza riuscirci. Ma le altre magie, quelle della Spada di Shannara e delle Pietre Magiche, erano state efficaci solo contro creature magiche, questo se lo ricordava bene. Ed era quindi probabile che...
«Presto, giù in quel buco» ordinò improvvisamente Steff, mettendo fine alle riflessioni di Par. «Ecco dove...»
Non riuscì a terminare la frase. Lo Gnawl li attaccò a passo di carica nel buio, un'ombra enorme che saltava tra le rocce irregolari e i cespugli a una velocità sorprendente. «Via!» urlò Steff, indicando il sentiero che scendeva e voltandosi poi ad affrontare la bestia.
Scapparono senza pensare, mentre Morgan liberava dal fodero la Spada di Leah e si precipitava al fianco dell'amico.
Teel, Coll e Par correndo si voltarono giusto in tempo per vedere lo Gnawl che raggiungeva i loro compagni. La creatura diede una stoccata a Steff, ma il Nano era in attesa con la grossa mazza pronta a colpire. Prese la bestia in pieno sulla tempia con un colpo che avrebbe atterrato qualsiasi altra creatura. Ma lo Gnawl lo parò e attaccò ancora. Steff lo colpì una seconda volta, poi scappò, trascinando con sé il cavaliere.
Scesero lungo il sentiero veloci come frecce, raggiungendo Teel e i due ragazzi della Valle.
«Giù per il pendio!» urlò Steff, spingendoli lungo il sentiero.
Si precipitarono tra le rocce e i cespugli inciampando e scivolando. Par ruzzolò e tornò in piedi con una capriola. Era disorientato, con il sangue agli occhi. Steff gli diede uno strattone e lo spinse avanti nella discesa ripida, ansante e stordito dalle grida degli altri.
Poi si accorse dello Gnawl. Sentì, prima ancora di vederlo, il corpo massiccio che macinava terreno alle loro spalle, sollevando rocce e polvere, e il suo urlo che era uno spaventoso

gemito di fame. La magia, pensò Par frastornato, devo usare la magia. La canzone magica funzionerà, o almeno lo confonderà...
Steff lo tirò dietro una roccia e sentì gli altri raggiungerli.
«Rimanete uniti!» ordinò il Nano. «Non lasciate la roccia!»
Uscì per affrontare la furia dello Gnawl.
Par non avrebbe mai dimenticato quello che accadde dopo.
Steff affrontò la carica della creatura sul pendio proprio a sinistra della roccia. Permise allo Gnawl di arrivare fin su di lui, poi all'improvviso si gettò all'indietro, con la mazza puntata in alto, verso la gola della bestia, e con i piedi che premevano contro il petto massiccio. Steff cadde, e la creatura con lui, trascinata dall'impeto della stoccata. Lo Gnawl perse il controllo. Ruzzolò oltre Steff, rotolando lungo il pendio, nel vuoto, proprio contro la barriera degli alberi. Si alzò immediatamente, grugnendo e ringhiando, ma poi qualcosa di enorme sbucò fuori dagli alberi, afferrò lo Gnawl con un gran morso e lo trascinò di nuovo nell'oscurità. Si udì un grido acuto, un rumore di ossa frantumate e poi silenzio.
Steff si alzò mettendosi un dito sulle labbra, e fece cenno agli altri di seguirlo. Silenziosamente, per quanto possibile, risalirono a fatica il sentiero e guardarono giù, nel buio impenetrabile.
«Nel Wolfsktaag devi saper distinguere i tuoi nemici» sussurrò Steff con un sogghigno. «Anche se sei uno Gnawl.»
Si ripulirono e sistemarono i bagagli. Le ferite erano lievi. Il Passo di Giada, che li avrebbe portati fuori dalle montagne del Wolfsktaag, era a non più di un'ora, forse due, di cammino, avvertì Steff.
Decisero di continuare.

9

Fu necessario più tempo di quanto Steff avesse calcolato per raggiungere il Passo di Giada, ed era quasi mezzanotte quando la piccola compagnia uscì finalmente dal Wolfsktaag. Passarono la notte in una gola riparata da una fitta boscaglia di pini e di vecchi abeti rossi; erano così stanchi che si avvolsero nelle coperte e caddero addormentati senza mangiare e senza accendere il fuoco. Quella notte Par sognò, ma non Allanon e il Perno dell'Ade. Sognò lo Gnawl. Questo lo inseguiva senza posa, implacabile, nel paesaggio della sua immaginazione, braccandolo da un anfratto buio a un altro, un'ombra appena distinguibile la cui identità era però tanto certa quanto la sua. Lo inseguiva e lui scappava sempre più terrorizzato. Infine lo metteva alle corde facendolo arretrare in una nicchia di rocce e arbusti e proprio mentre era sul punto di scattare per fuggire, qualcosa di mostruoso lo aggrediva alle spalle e lo faceva sparire nella sua bocca gigantesca, mentre lui urlava, invocando un aiuto che non sarebbe mai giunto.
Si svegliò di soprassalto.
Era buio, anche se a est cominciava ad albeggiare, e i suoi compagni stavano ancora dormendo. Evidentemente l'urlo era risuonato solo nella sua mente. Era coperto di sudore, e aveva il respiro rapido e ansante. Rimase sdraiato, ma non

riuscì a riaddormentarsi.
Il mattino si avviarono verso est, entrando nell'Anar centrale, zigzagando in un labirinto di colline coperte di foreste e di piccole gole, cinque paia d'occhi che scrutavano nell'ombra e nelle zone buie circostanti. Si scambiarono poche parole: l'incontro del giorno precedente li aveva resi inquieti e cauti. Era una giornata nuvolosa e grigia, e le foreste circostanti sembravano più silenziose. A mezzogiorno si imbatterono nelle cascate del Chard Rush, e seguirono il fiume fino al calare della notte.
Il giorno seguente piovve; la terra era immersa nella nebbia e nell'umidità. L'andatura rallentò, e il calore e l'allegria dei giorni precedenti diventarono solo un ricordo. Oltrepassarono l'Emporio di Rooker Line, che al tempo di Jair Ohmsford era una piccola stazione secondaria per cacciatori e mercanti e che si era trasformata in un prospero centro di commercio di pellicce, finché non era scoppiata la guerra tra i Nani e la Federazione, ponendo termine al commercio nelle Terre dell'Est a nord di Culhaven. Ora era deserto, senza porta né finestre, il tetto distrutto, le ombre piene di fantasmi del tempo andato.
A pranzo, radunati sotto la chioma di un poderoso vecchio salice che pendeva sulla riva del fiume, Steff parlò con un certo disagio dello Gnawl, insistendo sul fatto che non se n'era mai visto uno a ovest delle Montagne del Corvo. Da dove veniva quello che avevano incontrato? Perché aveva deciso di inseguirli? Esistevano delle risposte, naturalmente, ma nessuno di loro aveva voglia di mettersi a cercarle. Apparentemente sembravano tutti convinti che ciò fosse dovuto al caso, ma pensavano esattamente il contrario.
La pioggia diminuì mentre la notte si avvicinava, ma continuò a cadere un'acquerugiola insistente fino al mattino, quando si trasformò in nebbia fitta. La compagnia avanzò, seguendo il Chard Rush che si inoltrava nella Terrabuia. Il viaggio si faceva sempre più difficoltoso, le foreste fitte di cespugli e di tronchi caduti, i sentieri praticamente inesistenti. A mezzogiorno lasciarono il fiume e da questo momento il terreno si fece pieno di gole e di burroni, e divenne quasi impossibile determinare la direzione giusta. Avanzarono a fatica tra il fango e i detriti, con Steff in testa che grugniva e sbuffava ritmicamente quando viaggiava. Il Nano era come una macchina instancabile e inarrestabile. Solo Teel gli teneva testa, più piccina di Steff, ma più agile, senza mai rallentare o lamentarsi, mantenendo sempre l'andatura. Erano i due ragazzi della Valle e il cavaliere a stancarsi, i muscoli irrigiditi, il fiato corto. Accoglievano di buon grado ogni possibilità di riposare concessa dal Nano e quando era tempo di ripartire si limitavano ad adeguarsi. La desolazione del viaggio cominciava a farsi sentire, specie sui due Ohmsford. Erano ormai settimane che Par e Coll stavano scappando da qualcosa, o correndo verso qualcosa, ed erano incappati in tre incontri veramente spaventosi

con creature che sarebbe stato meglio lasciare all'immaginazione. Erano stanchi di essere sempre sul chi vive, e l'oscurità, la nebbia, l'umidità non facevano che prostrarli ulteriormente. Nessuno diceva niente all'altro e di fronte a una domanda diretta nessuno dei due l'avrebbe ammesso, ma entrambi cominciavano a chiedersi se sapevano veramente che cosa stavano facendo.

Era pomeriggio inoltrato quando la pioggia finalmente cessò, e le nuvole all'improvviso si aprirono per lasciar filtrare un debole barlume di sole. Salirono in cima a un crinale e giunsero in una vallata poco profonda, coperta di boschi e dominata da una roccia a forma di comignolo. Si innalzava dal folto degli alberi come una sentinella nera e immobile contro l'orizzonte lontano. Steff fece fermare il gruppo e indicò in basso. «Laggiù» disse con calma. «Quello è il posto dove si dice che viva Walker Boh.»

Par cacciò via la stanchezza e lo sconforto, e assunse uno sguardo incredulo. «Conosco questo luogo!» esclamò. «E' la Pietra del Focolare! Lo riconosco dalle storie! E' qui che vive Cogline!»

«Viveva» lo corresse stancamente Coll.

«Viveva, vive, che differenza fa?» Par era tutto eccitato, mentre si rivolgeva verso di loro. «Io mi domando, piuttosto, che ci fa qui Walker Boh? Insomma, avrebbe un senso che stesse qui perché un tempo era la patria della famiglia Boh, ma era anche la casa di Cogline. Se Walker vive qui, perché il vecchio non ce l'ha detto? A meno che il vecchio non sia affatto Cogline, o per qualche ragione non sappia che Walker è qui, a meno che Walker...» S'interruppe improvvisamente, confuso fino allo sfinimento. «Sei certo che sia questo il luogo?» chiese a Steff.

Il Nano era rimasto a osservarlo per tutto quel tempo così come avrebbe potuto osservare un cane a tre teste. Si limitò a stringersi nelle spalle. «Ragazzo della Valle, io sono certo di pochissime cose, e ne rivelo ancora meno. Mi è stato detto che quell'uomo ha deciso di stabilirsi qui. E allora, se sei stufo di parlarne, perché non ci limitiamo a scendere e a verificare con i nostri occhi?»

Par tacque e cominciarono la discesa. Giunti nella valle, scoprirono che la foresta era sorprendentemente priva di rami secchi e di sottobosco. Gli alberi si aprivano in radure attraversate da ruscelli e ornate di minuscoli fiori selvatici colorati di bianco, di azzurro e di viola scuro. Il giorno si fece immobile, il vento si calmò, e le ombre sempre più lunghe sembravano amichevoli. Par scordò i pericoli e le difficoltà del viaggio, mise da parte stanchezza e disagio, e si concentrò invece sull'uomo che era venuto a incontrare. Ammetteva di essere confuso, ma almeno ne conosceva la ragione. Quando, trecento anni prima, Brin Ohmsford era giunta a Terrabuia, la Pietra del Focolare era la casa di Cogline e di Kimber Boh, la ragazzina che affermava di essere sua  nipote. Il vecchio e la

bambina avevano guidato Brin nel Maelmord, dove costei aveva affrontato l'Ildatch. In seguito erano rimasti amici, e l'amicizia era durata dieci generazioni. Il padre di Walker Boh era della famiglia Ohmsford, mentre sua madre era una Boh. Poteva risalire il lato paterno della sua famiglia fino a Brin, e il lato materno fino a Kimber. Era logico che avesse scelto di tornare qui, ma era strano che il vecchio, l'uomo che affermava di essere Cogline, proprio lo stesso Cogline di trecento anni prima, non ne sapesse niente.
O che avesse taciuto, se invece sapeva.
Par aggrottò la fronte. Che cosa aveva detto il vecchio a proposito di Walker Boh, quando si erano incontrati? Solo che Walker era vivo. Quello, e niente altro.
Ma c'era qualche altra cosa che il vecchio non aveva rivelato. Par ne era certo. E aveva intenzione di scoprirlo.
Gli ultimi palpiti del sole morente cessarono e il tramonto avvolse la valle di ombre grigie sempre più scure. Il cielo rimase limpido e cominciò a riempirsi di stelle, e la luna, giunta a tre quarti, e ormai prossima al termine del suo ciclo, immerse la foresta in una luce lattea. La piccola compagnia avanzò con cautela, facendosi strada in direzione della roccia a forma di comignolo, attraversando dozzine di ruscelletti e zigzagando nel labirinto di radure. La foresta era immobile, ma non minacciosa. A un certo punto Coll diede una gomitata a Par vedendo uno scoiattolo grigio ritto sulle zampe posteriori che li osservava con aria solenne. C'erano i suoni tipici della notte, ma sembravano lontani, distantissimi dalla valle.
«Sembra quasi che questo luogo sia... protetto, non ti pare?» chiese Par con dolcezza al fratello, e Coll annuì.
Continuarono per quasi un'ora senza incontrare nessuno. Avevano raggiunto più o meno il centro della valle quando un improvviso balenio apparve attraverso gli alberi del bosco. Steff rallentò l'andatura, facendo cenno di stare in guardia, poi li fece avanzare. La luce si fece sempre più vicina, guizzando vivacemente nell'oscurità, trasformandosi da un semplice puntolino in un ammasso di luce. Lampade, pensò Par. Si spinse avanti per raggiungere Steff, con i sensi vigili di Elfo rivolti verso la fonte. «E' una casa» sussurrò al Nano.
Uscirono dal folto degli alberi ed entrarono in una radura ampia ed erbosa. In effetti c'era una casa. Era davanti a loro, proprio al centro della radura, una struttura di legno e pietra in buono stato, con un portico frontale e uno sul retro, sentieri di pietra, giardini, e aiole fiorite. Abeti rossi e pini si radunavano attorno come torri di guardia in miniatura. La luce arrivava a fiotti dalle finestre, mischiandosi con il bagliore lunare per illuminare la radura, come fosse mezzogiorno.
La porta era aperta.
Par fece per avanzare, ma Steff immediatamente gli diede uno strattone, per trattenerlo. «Un po' di prudenza non guasta, ragazzo della Valle» lo ammonì.
Disse qualcosa a Teel, poi si allontanò da solo, correndo

velocissimo nei tratti lasciati scoperti dagli abeti e dai pini, restando cautamente nell'ombra, gli occhi fissi sulla porta aperta. Gli altri rimasero a osservarlo, accucciati a terra su insistenza di Teel, ai margini del bosco. Steff raggiunse il portico, rimase lì appostato per un bel po', poi schizzò velocissimo sui gradini, e oltrepassò la porta. Dopo un attimo di silenzio, riapparve e fece cenno agli altri di avanzare.
Quando lo ebbero raggiunto, disse: «Non c'è nessuno. Ma a quanto pare eravamo attesi».
Quando entrarono nella casa scoprirono che cosa intendeva dire. Due camini dividevano la stanza centrale: uno era destinato alla zona di soggiorno, circondato da sedie e panche, l'altro conteneva una griglia di cottura e un forno. In entrambi ardeva il fuoco. Una pignatta di stufato sbuffava sulla griglia e un pane caldo si stava raffreddando su un tagliere. Un lungo tavolo sorretto da cavalletti era stato accuratamente apparecchiato con piatti e bicchieri, per cinque persone. Par si avvicinò per osservare meglio. In tutti e cinque i bicchieri era stata versata della birra fresca.
Per un attimo i membri della piccola compagnia si guardarono l'un l'altro in silenzio, poi perlustrarono ancora la stanza con lo sguardo. Il legno che ricopriva le pareti e le assi era lucidato e tirato a cera. L'argenteria, i cristalli, i mobili di legno intagliato, e le tende scintillavano alla luce delle lampade a olio e delle fiamme nei focolari. Sul tavolo c'era un vaso di fiori freschi, e altri si trovavano nella zona di soggiorno. Un corridoio conduceva alle camere da letto. La casa era allegra, luminosa, e molto, molto vuota.
«E' di Walker?» chiese dubbioso Morgan a Par. Per qualche motivo quella casa non si accordava all'immagine che si era fatta di quell'uomo.
Par scosse il capo. «Non lo so. Qui non c'è nulla che io riconosca.»
Morgan si avviò in silenzio verso l'atrio sul retro, scomparve per un secondo e tornò. «Nulla» riferì, con aria un po' seccata.
Coll si avvicinò a Par, annusò lo stufato tanto per farsene un'idea, e si strinse nelle spalle. «Be', mi sembra chiaro che la nostra venuta qui non è stata una gran sorpresa, dopotutto. Non so che cosa ne pensiate voi, ma lo stufato ha un profumo proprio delizioso. Visto che qualcuno si è preso la briga di prepararlo, Walker Boh, o chiunque altro, credo che il minimo che possiamo fare sia accomodarci e mangiarlo.»
Par e Morgan concordarono senza indugio, e persino Teel parve interessata. Steff era ancora incline alla prudenza, ma visto che Coll probabilmente aveva ragione nell'analisi della situazione, si adattò rapidamente. Comunque, volle assolutamente assaggiare per primo, per essere certo che né il cibo né la bevanda fossero in qualche modo avvelenati. Dopo che ebbe definito ottima la carne, tutti sedettero e mangiarono avidamente.

Finita la cena, sparecchiarono e lavarono i piatti, riponendoli con attenzione in una credenza. Perlustrarono nuovamente la casa, il terreno circostante e ogni cosa nel raggio di cinquecento metri. Non scoprirono nulla.
Sedettero accanto al fuoco fin dopo mezzanotte, in attesa. Non venne nessuno. Sul retro c'erano due piccole stanze da letto, con due letti ciascuna. I letti erano stati preparati, le lenzuola e le coperte fresche di bucato. Stabilirono dei turni per dormire: uno sarebbe rimasto di guardia per tutti gli altri. Trascorsero la notte senza problemi. L'alba li trovò molto più ristorati. E ancora non si vedeva nessuno.
Quel giorno scandagliarono tutta la valle, da un estremo all'altro, dalla casa fino alla strana roccia a forma di comignolo, da nord a sud, da est a ovest. Era una giornata calda e luminosa, piena di sole, di venticelli genTiili  e del profumo di cose vive. Se la presero comoda, esplorando le poche caverne che penetravano nei pendii della vallata, come sacche. Trovarono qua e là delle orme, tutte di animali, e null'altro. Sul loro capo volavano gli uccelli, sprazzi improvvisi di colore tra gli alberi; piccole creature dei boschi li osservavano con occhi attenti, gli insetti ronzavano e mormoravano. Un tasso avanzò con andatura pesante mentre Par e Coll perlustravano la parete occidentale della torre di roccia, rifiutandosi di cedere il passo. A parte questo, nessuno vide nulla.
Quella sera dovettero prepararsi il pasto da soli, ma nella ghiacciaia c'erano carne fresca e formaggio, una pagnotta della sera prima, e nell'orto trovarono delle verdure. I due ragazzi della Valle si servirono, e convinsero anche gli altri a farlo, nonostante l'apprensione di Steff; era evidente che il loro ospite voleva questo. Il giorno svanì cedendo il posto a una notte calda e piacevole, e cominciarono a sentirsi a loro agio. Steff sedette con Teel davanti al fuoco centrale, fumando una pipa dalla lunga cannuccia, Par si diede da fare in cucina con Coll, lavando i piatti, e Morgan si mise di guardia sui gradini dell'ingresso.
«Qualcuno si è messo d'impegno per tenere in ordine la casa» fece osservare Par al fratello quando ebbero terminato il loro compito. «Non sembra ragionevole che se ne siano semplicemente andati, lasciandola così.»
«Soprattutto dopo essersi presi la briga di prepararci quello stufato» aggiunse Coll. Il suo largo volto si rabbuiò. «Credi che appartenga a Walker?»
«Non lo so, ma vorrei saperlo.»
«Niente sembra veramente appartenere a lui, vero? Non al Walker che io ricordo. Certamente non al Walker di cui ci ha parlato Steff.»
Par asciugò le ultime gocce d'acqua da un piatto e lo ripose con cura. «Forse è così che vuole far sembrare» disse piano.
Parecchie ore dopo la mezzanotte Par andò a sostituire Teel nel turno di guardia, sbadigliando e stiracchiandosi, uscendo nel portico per cercarla. Da principio non riuscì a scorgere la

Nana da nessuna parte, e solo quando si fu svegliato completamente la ragazza apparve da dietro un abete rosso, a parecchie decine di metri di distanza. Scivolò silenziosamente nell'ombra fino a lui, e scomparve in casa senza una parola. Par la seguì con lo sguardo, incuriosito, poi sedette sui gradini d'ingresso, si prese il mento fra le mani, e restò a fissare nel buio.

Era lì da quasi un'ora quando udì il rumore.

Era un rumore strano, una specie di ronzio, un po' come quello prodotto da uno sciame d'api, ma profondo e rauco. C'era e poi d'un tratto non c'era più. Da principio Par pensò di esserselo immaginato, di averlo udito solo nella sua mente. Ma poi giunse di nuovo, solo per un istante, prima di sparire ancora.

Si alzò, si guardò intorno nel tentativo di scorgere qualcosa, poi si avviò lungo il sentiero. La notte era limpida e brillante, il cielo pieno di stelle, i boschi tutt'intorno deserti. Sentendosi rassicurato si mise lentamente a fare il giro della casa. Lì si ergeva un vecchio salice, avvolto nell'ombra, e ai suoi piedi c'erano un paio di panche sbrecciate. Par si avvicinò e si fermò, cercando di individuare ancora una volta il rumore, senza udire nulla. Sedette sulla panca più vicina. Sembrava fatta su misura per lui, e si sentì cullare. Rimase per un po' con lo sguardo fisso oltre il velo dei rami del salice, a sognare a occhi aperti nell'oscurità, ascoltando il silenzio della notte. Stava pensando ai suoi genitori: chissà se stavano bene, se erano preoccupati per lui. Valle d'Ombra era ormai un ricordo molto lontano.

Chiuse gli occhi un istante, per riposarsi di tutta la stanchezza che aveva addosso. Quando li riaprì, il gatto di palude era davanti a lui.

La sorpresa di Par fu così grande che da principio non riuscì a muoversi. Il gatto era proprio lì, il muso baffuto a livello del suo, gli occhi color oro che scintillavano nella notte. Era la bestia più grossa che Par avesse mai visto, persino più grosso dello Gnawl. Era tutto nero, dalla testa alla coda, eccezion fatta per gli occhi, che lo fissavano senza batter ciglio.

Poi il gatto cominciò a fare le fusa, e Par riconobbe il rumore che aveva udito prima. L'animale si voltò, allontanandosi di pochi passi, e si guardò indietro, in attesa. Vedendo che Par continuava a fissarlo, tornò un attimo verso di lui, e riprese il cammino, fermandosi ad aspettare.

Par finalmente capì che gli stava chiedendo di seguirlo.

Si alzò meccanicamente, incapace di controllare le proprie azioni, cercando di capire se doveva fare come il gatto desiderava, o se doveva tentare di fuggire. Quasi immediatamente mise da parte quest'ultimo pensiero. Non era il momento di tentare qualcosa di folle. Inoltre, se il gatto avesse voluto fargli del male, avrebbe potuto farlo prima.

Avanzò di pochi passi, e l'animale riprese il cammino, avviandosi verso gli alberi.

Si inoltrarono nella foresta buia per lunghi minuti, in silenzio. La luce della luna inondava le radure e Par non aveva difficoltà a seguire l'animale. Lo vedeva avanzare leggero davanti a lui, quasi senza disturbare il bosco circostante, una creatura che sembrava avere la consistenza di un'ombra. Ora la sorpresa stava svanendo, rimpiazzata dalla curiosità.
Finalmente giunsero in una radura dove numerosi ruscelli si riversavano con una serie di piccolissime rapide in una vasta pozza illuminata dalla luna. I grossi tronchi degli alberi proiettavano un intricato disegno di ombre tutt'intorno. Il gatto si avvicinò alla pozza, bevve, poi sedette e guardò Par. Par si avvicinò di qualche passo e si fermò.
«Ciao, Par» lo salutò una voce.
Il ragazzo della Valle scrutò per un attimo la radura, prima di scoprire chi avesse parlato: stava seduto su un ceppo nodoso, avvolto dal buio profondo, appena distinguibile dalle ombre che lo circondavano. Vedendo Par esitare, si alzò ed entrò nel cerchio di luce.
«Ciao, Walker» replicò piano Par.
Lo zio era molto simile a come lo ricordava, e al tempo stesso del tutto diverso. Era sempre alto e magro, i tratti da Elfo evidenti, anche se non così pronunciati come in Par, la pelle di un bianco incredibile che contrastava marcatamente con i capelli corvini lunghi fino alle spalle e con la barba cortissima. Neppure gli occhi erano cambiati; guardavano ancora dritti nell'anima, anche quando erano in ombra, come in quel momento. Le differenze erano più difficili da definire. Era soprattutto il contegno di Walker, e il modo in cui si rivolgeva a Par, anche se non aveva detto quasi nulla. Era come se intorno a lui esistesse un muro invisibile, ma impenetrabile.
Walker avanzò e prese le mani di Par tra le sue. Indossava abiti da boscaiolo piuttosto ampi: calzoni, casacca, un corto mantello, e stivali morbidi, nei colori della terra e degli alberi. «Vi siete trovati bene in casa?» domandò.
A quel punto Par sembrò riprendersi. «Walker, non capisco. Che fai qui fuori? Perché non ci hai aspettati, al nostro arrivo? Sapevi certamente che saremmo venuti.»
Lo zio gli lasciò le mani e si allontanò. «Vieni a sederti con me, Par» lo invitò, rientrando nell'ombra senza attendere la risposta del nipote. Par lo seguì, e i due si accomodarono sul tronco da cui Walker si era alzato poco prima.
Walker si guardò attorno con circospezione. «Parlerò solo con te» disse con calma. «E solo questa volta.»
Par attese, senza parlare. «Vi sono stati molti cambiamenti nella mia vita» continuò lo zio dopo un momento. «Immagino che tu non ricordi molto di me, dai tempi dell'infanzia, e comunque la maggior parte di quanto rammenti non ha più molto a che fare con quello che io sono ora. Ho abbandonato la mia vita nella Valle insieme a ogni pretesa di essere un uomo delle Terre del Sud, e sono venuto qui per ricominciare da capo. Mi sono lasciato alle spalle la follia degli uomini, le

cui vite sono governate dagli istinti più bassi. Mi sono isolato dagli uomini di ogni razza, dalla loro avidità e dai loro pregiudizi, dalle loro guerre e dalla politica, e dal loro mostruoso concetto di guadagno. Sono venuto qui, Par, per vivere da solo. Sono sempre stato solo, naturalmente; sono stato creato per essere solo. La differenza è che ora lo sono non perché lo hanno deciso gli altri ma per mia libera scelta. Sono libero di essere esattamente ciò che sono, e di non sentirmi diverso per questo motivo.»
Sorrise debolmente. «E' il tempo in cui viviamo e il nostro essere a rendere le cose difficili per entrambi, lo sai bene. Mi capisci, Par? Anche tu hai la magia, una magia molto evidente, nel tuo caso. Non ti aiuterà a farti degli amici; ti trasformerà in un isolato. In questi tempi non ci è concesso essere degli Ohmsford, perché gli Ohmsford possiedono la magia dei loro antenati Elfi, e né la magia, né gli Elfi sono apprezzati o compresi. Mi sono stancato di verificarlo continuamente, di essere messo da parte, di essere costantemente guardato con sospetto e diffidenza. Mi sono stancato di essere considerato diverso. Succederà anche a te, se non è già accaduto. E' così che vanno le cose.»
«Non mi lascio turbare da queste cose» disse Par sulla difensiva. «La magia è un dono.»
«Oh, davvero? E come mai? Un dono non è qualcosa che nascondi, così come faresti con una malattia disgustosa. Non è qualcosa di cui ti vergogni, o che riveli con cautela, o addirittura che ti spaventa. Non è qualcosa che potrebbe ucciderti.»
C'era una tale amarezza in quelle parole che Par si sentì raggelare. Poi l'umore dello zio parve mutare d'un tratto; tornò calmo, tranquillo. Scosse il capo, con un gesto di autoaccusa.
«A volte perdo la testa, quando parlo del passato. Scusami. Ti ho portato qui per parlare di altre cose. Ma solo con te, Par. Lascio l'uso della casa ai tuoi compagni, durante la loro permanenza. Ma non ci verrò per stare con loro. Solo tu mi interessi.»
«E Coll?» chiese Par, confuso. «Perché parli con me e non con lui?»
Il sorriso sul volto dello zio era ironico. «Rifletti, Par. Io e Coll non siamo mai stati così vicini come noi due.»
Par lo fissò senza parlare. Era vero, probabilmente. Era stata la magia ad attirare Walker verso di lui, e Coll non era mai stato in grado di partecipare a quell'intimità. I momenti trascorsi con lo zio, i momenti in cui si era sentito così unito a lui, erano sempre stati esclusivi, separati dal tempo passato con Coll.
«Inoltre» continuò l'altro, a voce bassa, «ciò di cui dobbiamo discutere riguarda solo noi due.»
Allora Par comprese. «I sogni.» Lo zio annuì. «Allora li hai fatti anche tu: la figura avvolta nel mantello nero, quella che ha le sembianze di Allanon, davanti al Perno dell'Ade, che ci dà avvertimenti, che ci dice di andare da lui?» Par era senza fiato. «E che dici del vecchio? E' venuto anche da te?» Ancora

una volta, lo zio annuì. «Allora lo conosci, vero? E' vero quello che dice, Walker? E' veramente Cogline?»
Il volto di Walker Boh perse qualsiasi espressione. «Sì, Par, è lui.»
Par arrossì per l'eccitazione, e si strofinò svelto le mani. «Non posso crederci! Quanti anni ha? Centinaia, suppongo, così come ha affermato. E un tempo era un Druido. Sapevo di aver ragione! Vive ancora qui, Walker, con te?»
«A volte viene a trovarmi. E a volte resta per un po'. Il gatto era suo, prima che me lo donasse. Ricordi, c'è sempre stato un gatto di palude. Quello precedente si chiamava Baffo, ai tempi di Brin Ohmsford. Questo si chiama Bisbiglio. E' un nome che gli ha dato il vecchio. Disse che era un nome adatto a un gatto, specie a un gatto che mi appartiene.»
Si interruppe, e qualcosa che Par non riuscì a identificare gli passò un attimo sul viso e scomparve. Il ragazzo della Valle si guardò attorno per vedere dove si fosse accucciato il gatto, ma era sparito.
«Bisbiglio va e viene come tutti i gatti di palude» disse Walker Boh, quasi leggendogli nel pensiero.
Par annuì con aria assente, poi tornò a guardare lo zio.
«Che hai intenzione di fare, Walker?»
«A proposito dei sogni?» Quegli occhi curiosi presero un'espressione indifferente. «Nulla.»
Par esitò. «Ma il vecchio deve...»
«Ascoltami» disse Walker, interrompendolo bruscamente. «Ho preso la mia decisione. So bene quel che i sogni mi chiedono; conosco chi li ha mandati. Il vecchio è venuto a trovarmi, e abbiamo parlato. E' partito non più di una settimana fa. Nulla di tutto questo ha importanza. Non sono più un Ohmsford; sono un Boh. Se potessi strapparmi di dosso il passato, con tutta la sua eredità di magia e la sua gloriosa storia elfa, lo farei all'istante. Non voglio saperne nulla. Sono venuto nelle Terre dell'Est per trovare questa valle, per vivere come vivevano un tempo i miei antenati, per stare dove ogni cosa è limpida e pulita, e non guastata dalla presenza di altri. Ho imparato a regolare perfettamente la mia vita, e a mettere ordine nelle cose intorno a me. Hai visto questa valle; il popolo di mia madre l'ha resa così, e io ho imparato a conservarla. Bisbiglio mi tiene compagnia e talvolta anche il vecchio. Di quando in quando parlo anche con qualcuno che giunge da fuori. Terrabuia è diventato il mio rifugio, e la Pietra del Focolare è la mia casa.»
Si chinò in avanti, con l'espressione assorta. «Possiedo la magia, Par, diversa dalla tua, ma comunque vera magia. A volte posso sapere quel che pensano gli altri, come quando sono molto lontani da qui. Posso mettermi in comunicazione con la vita in modi che altri non conoscono. Con tutte le forme di vita. A volte posso scomparire, proprio come il gatto di palude. Posso persino evocare il potere!» Schioccò le dita improvvisamente e apparve un guizzo di fuoco azzurro. Soffiò

per spegnerlo. «Mi manca la magia della canzone, ma evidentemente un po' del suo potere ha messo le radici dentro di me. Di alcune cose ho una conoscenza innata; certe le ho imparate da solo; altre mi sono state insegnate. Ma ho tutto quel che mi serve. Qui sto bene, e non me ne andrò mai. Lascia che il mondo giri come meglio può senza di me. L'ha sempre fatto.»
Par fece uno sforzo per rispondere. «E se il sogno avesse ragione, Walker?» chiese infine.
Walker rise, ironico. «Par! I sogni non hanno mai ragione! Non hai mai prestato attenzione alle tre storie? Che si manifestino come fanno ora o come succedeva ai tempi in cui Allanon era vivo, un fatto è certo: agli Ohmsford non è mai stato detto tutto, solo ciò che i Druidi stimavano necessario!»
«Tu credi che si siano serviti di noi.» Quella di Par era un'affermazione che non lasciava adito a dubbi.
«Penso che sarei uno sciocco a credere qualcos'altro! Non mi fido di ciò che mi dicono.» Gli occhi di Walker erano duri come pietre. «La magia che ti ostini a considerare un dono è sempre stata poco più che uno strumento al servizio dei Druidi. Non ho intenzione di permettere che mi caccino in qualche altra impresa che hanno deciso di affrontare. Se il mondo ha bisogno di essere salvato, come i sogni lasciano intendere, che se ne occupino Allanon e il vecchio!»
Seguì un lungo silenzio, mentre i due si scrutavano l'un l'altro. Par scosse lentamente il capo. «Mi sorprendi, Walker. Non ricordo che un tempo fossi così amareggiato e rabbioso.»
Walker Boh sorrise tristemente. «Lo sono sempre stato, Par, sempre. Solo che tu non ci facevi caso.»
«Ma ora questi sentimenti non dovrebbero essere scomparsi?»
Lo zio non rispose.
«Così hai preso la tua decisione, vero?»
«Sì, Par, è così.»
Par sospirò profondamente. «Che farai, Walker, se i fatti raccontati dal sogno diventeranno realtà? Che accadrà allora alla tua casa? Che succederà se il male mostrato dal sogno deciderà di venirti a trovare?»
Lo zio non disse nulla, ma lo sguardo rimase immobile. Par annuì lentamente. «La mia visione delle cose è diversa dalla tua, Walker» disse dolcemente. «Ho sempre ritenuto la magia un dono che mi è stato concesso per qualche ragione. Per molto tempo sembrava che dovesse essere usata per raccontare delle storie, per impedire che venissero dimenticate completamente. Ma ora ho cambiato opinione. Credo che la magia sia destinata a qualcosa di più importante.»
Si raddrizzò poiché improvvisamente si era sentito piccolo in presenza dell'altro. «Coll e io non possiamo tornare alla Valle perché la Federazione ha scoperto che io possiedo la magia, e ci sta dando la caccia. Il vecchio, Cogline, dice che altri potrebbero essersi lanciati al nostro inseguimento, forse persino gli Ombrati. Hai visto gli Ombrati? Io sì. Coll e io siamo terrorizzati, Walker, anche se non ne parliamo molto.

La cosa buffa è che credo che anche quelli che ci stanno dando la caccia siano spaventati. E' la magia a spaventarli.» Indugiò. «Non so perché accada, ma ho intenzione di scoprirlo.»
Negli occhi di Walker Boh passò un guizzo di sorpresa. Par annuì. «Sì, Walker, ho deciso di fare quello che mi chiedono i sogni. Credo che siano stati inviati da Allanon e che debbano essere ascoltati. Andrò al Perno dell'Ade. Ho preso la decisione in questo momento; probabilmente ascoltare le tue parole mi ha aiutato a decidere. Coll non lo sa ancora. Non so davvero che cosa farà. Forse finirò con l'andare solo. Ma andrò. Se non altro perché credo che Allanon possa dirmi quale sia lo scopo della magia.»
Scosse il capo con tristezza. «Non posso essere come te, Walker. Non posso vivere isolato dal resto del mondo. Voglio poter tornare a Valle d'Ombra. Non voglio ricominciare una nuova vita. Sono arrivato qui passando per Culhaven. I Nani che ci hanno fatto da guida vengono da laggiù, dove i pregiudizi, l'avidità, la politica, la guerra e la follia di cui parli si vedono molto chiaramente. Ma al contrario di te, io non voglio fuggirli; voglio trovare il modo di eliminarli! E come posso farlo, se mi limito a fingere che non esistano?»
Le mani si strinsero a pugno. «Vedi, continuo a pensare: e se Allanon conoscesse qualcosa in grado di cambiare la situazione? Se mi potesse insegnare come porre termine a questa follia?»
Si guardarono l'un l'altro nell'oscurità, a lungo, senza parlare, e Par credette di vedere negli occhi tenebrosi dello zio cose che non aveva più visto dall'epoca della sua infanzia, cose che parlavano di responsabilità, di bisogno e di sacrificio. Poi riapparve quello sguardo indifferente, privo di espressione, vuoto.
Walker Boh si alzò.
«Ci penserai?» chiese Par con calma.
Walker lo studiò in silenzio, poi si avvicinò alla pozza al centro della radura, e restò a fissare l'acqua. Schioccò le dita, e Bisbiglio si materializzò dal nulla, avvicinandosi a lui.
Si voltò un attimo, guardandosi indietro. «Buona fortuna, Par» fu tutto ciò che disse.
Poi si voltò con il gatto al suo fianco, e scomparve nella notte.

## 10

Par aspettò il mattino seguente per parlare agli altri del suo incontro con Walker Boh. Non sembrava ci fosse ragione di affrettarsi. Walker era stato chiaro e nessuno di loro poteva fargli cambiare idea. Così Par tornò a casa, sorpreso della facilità con cui riuscì a ritrovare il cammino, riprese il turno di guardia senza disturbare gli altri, perdendosi nei suoi pensieri, e attese l'alba.
Quando infine raccontò l'incontro, le reazioni furono contrastanti. Il dubbio iniziale che potesse aver frainteso i fatti della notte, venne dissipato quasi immediatamente. Gli fecero ripetere la storia due volte, intervenendo con commenti e

domande. Morgan era offeso per il trattamento che Walker riservava loro, e dichiarò che si meritavano almeno la certezza di un incontro diretto. Insisté perché perlustrassero nuovamente la valle, convinto che l'uomo non fosse molto lontano, che dovesse essere trovato e costretto ad affrontarli. Steff era più pragmatico. La sua opinione era che Walker Boh non fosse molto diverso dalla maggioranza, che preferisse restarsene lontano dai guai, evitando le situazioni rischiose.
«A me pare che questo atteggiamento, per quanto irritante ti possa sembrare, non sia affatto sorprendente» dichiarò il Nano stringendosi nelle spalle. «Tu stesso hai detto che è venuto qui di sua volontà, per sfuggire a qualsiasi coinvolgimento con le Razze. Rifiutandosi di andare al Perno dell'Ade fa semplicemente ciò che aveva affermato di voler fare.»
Teel, come al solito, non aveva nulla da dire. Coll si limitò ad affermare: «Avrei voluto parlare con lui» e lasciò cadere l'argomento.
Ormai non c'era più motivo di restare alla Pietra del Focolare, ma decisero di posticipare la partenza almeno di un altro giorno. La luna non era ancora a tre quarti, e avevano a disposizione almeno altri dieci giorni prima dell'appuntamento al Perno dell'Ade, sempre che ci andassero veramente. Il futuro era un argomento che evitavano con cura. Par aveva preso la sua decisione, ma non l'aveva ancora comunicata agli altri. E loro, naturalmente, stavano aspettando che lui lo facesse. Giocando così a rimpiattino, terminarono la colazione e decisero di seguire il suggerimento di Morgan di perlustrare la valle ancora una volta. Ebbero così modo di passare il tempo, mentre ripensavano alle conseguenze del rifiuto di Walker Boh. Avevano tempo fino all'indomani mattina per modificare i loro piani.
Così tornarono alla radura dove Par, la notte precedente, aveva incontrato Walker e il gatto di palude, e iniziarono una seconda perlustrazione, rimanendo d'accordo di ritrovarsi alla casa nel tardo pomeriggio. Steff e Teel formarono un gruppo, Par e Coll il secondo, e Morgan andò da solo. Era una giornata calda, piena di sole, e una brezza lieve scendeva dalle lontane montagne. Steff esaminò attentamente la radura per scorgere un segno di qualsiasi natura, ma non trovò nulla, neppure le impronte del gatto. Par aveva la sensazione che sarebbe stata una lunga giornata.
Dopo essersi separato dagli altri si avviò a est insieme a Coll, con la mente affollata di pensieri su cosa avrebbe dovuto dire al fratello. Un misto di emozioni si stava facendo strada in lui, ed era difficile distinguerle. Si avviò con una certa esitazione, conscio dello sguardo di Coll che lo fissava di tanto in tanto, ma cercando di evitare il confronto. Dopo aver gironzolato per decine di radure e aver guadato quasi altrettanti ruscelli senza imbattersi in nessuna traccia di Walker Boh, Par chiese di fermarsi.
«E' una perdita di tempo» annunciò, con un singulto di disperazione

che gli incrinava la voce. «Non troveremo nulla.»
«Non pensavo affatto che avremmo trovato qualcosa» replicò Coll.
Par si voltò verso di lui, e si guardarono in silenzio, per un attimo. «Ho deciso di andare al Perno dell'Ade, Coll. Non mi importa che cosa faccia Walker; mi interessa solo quello che faccio io. Devo andare.»
Coll annuì. «Lo so.» Poi sorrise. «Par, non sono stato tuo fratello per tanti anni senza imparare qualcosa sul tuo modo di pensare. Dal momento in cui mi hai detto che Walker non voleva aver nulla a che spartire con questa faccenda, ho capito che tu avresti deciso di andare. Sei fatto così. Sei come un cane con un osso tra i denti: non vuoi mollarlo.»
«Credo che a volte sia proprio questa l'impressione, vero?»
Par scosse il capo stancamente e si avviò verso una zona d'ombra sotto a un vecchio noce. Appoggiò la schiena al tronco e si lasciò scivolare a terra. Coll si unì a lui. Rimasero seduti a fissare i boschi deserti. «Lo ammetto, ho preso la decisione più o meno come dici tu. Non posso accettare il punto di vista di Walker, tutto qui. La verità, Coll, è che non posso neppure capirlo. Ero così arrabbiato che non ho neanche pensato di domandargli se credeva o no all'autenticità dei sogni.»
«Non consapevolmente, forse, ma ci hai pensato. E hai deciso, a un certo punto, che non era necessario farlo. Walker ha detto di aver fatto i tuoi stessi sogni. Ti ha detto che il vecchio era venuto da lui, come ha fatto con noi. Ha ammesso che era Cogline. Non ha confutato nulla di tutto questo. Ha detto semplicemente che non vuole essere coinvolto. Questo implica che crede nell'autenticità dei sogni, altrimenti, non ci sarebbe stato nulla in cui essere coinvolti.»
Par contrasse la mascella. «E' strano, Coll. Era proprio Walker quello con cui ho parlato ieri notte; so che era lui. Ma non parlava come Walker. Tutte quelle storie sul non farsi coinvolgere, e poi la decisione di tenersi in disparte dalle Razze e di vivere qui come un eremita. C'è qualcosa che non va; lo sento! Non mi ha detto tutto. Continuava a parlare di come i Druidi facessero i misteriosi con gli Ohmsford, ma lui ha fatto lo stesso con me! Mi sta nascondendo qualcosa!»
Coll non sembrava convinto. «E perché lo farebbe?»
Par scosse il capo. «Non lo so. Sento che è così, e basta.»
Guardò suo fratello intensamente. «In tutta la sua vita Walker non è mai arretrato di fronte a nulla; lo sappiamo tutt'e due. Non ha mai avuto paura di gettarsi nella mischia, quando era necessario. Ora parla come se potesse a malapena sopportare l'idea di alzarsi dal letto al mattino! Parla come se l'unica cosa importante nella vita fosse badare a se stesso!» Par si appoggiò stancamente al tronco del noce. «Mi sono vergognato per lui. Ero imbarazzato!»
«Credo che tu voglia trovare per forza una spiegazione.»
Coll smosse il terreno con il tacco degli stivali. «Forse ora è così, e basta. Ha vissuto qui a lungo, Par, tutto solo. Forse

non si trova più a suo agio con la gente.»
«Anche con te?» Par era esasperato. «Per l'amor del cielo, Coll, non ha neppure voluto parlare con te!»
Coll scosse il capo e tenne lo sguardo fisso nel vuoto. «La verità, Par, è che non ci siamo mai parlati molto. Tu eri il solo di cui gli importasse, perché eri in possesso della magia.»
Par lo guardò senza parlare. Esattamente le stesse parole di Walker, pensò. Stava solo ingannando se stesso quando cercava di mettere la relazione di Coll con lo zio sullo stesso piano della sua. Non era mai stata la stessa cosa.
Aggrottò la fronte. «Rimane la faccenda dei sogni. Perché non è curioso quanto me sul loro significato? Non vuole sapere che cosa ha da dire Allanon?»
Coll si strinse nelle spalle. «Forse lo sa già. Pare che sappia quasi sempre quello che la gente pensa.»
Par esitò. Non aveva preso in considerazione questo aspetto. Possibile che suo zio avesse già determinato quello che il Druido avrebbe detto loro al Perno dell'Ade? Poteva forse leggere il pensiero di uno spettro, di un uomo morto da trecento anni?
Scosse la testa. «No, non credo. Avrebbe detto qualcosa di più sulla ragione di quei sogni. Invece si è limitato a ridimensionare tutta la faccenda, considerandola un'altra occasione in cui gli Ohmsford sarebbero stati sfruttati dai Druidi; non gliene importava nulla dei motivi.»
«Allora forse conta su di te per saperlo.»
Par annuì lentamente. «Questo è già più sensato. Gli ho detto che sarei andato; forse pensa che sia sufficiente.»
Coll si stiracchiò a terra per tutta la lunghezza del suo corpo massiccio, alzando lo sguardo agli alberi. «Ma non credi neppure a questa ipotesi, vero?»
Il fratello sorrise debolmente. «No.»
«Continui a credere che ci sia qualcos'altro.»
«Sì.»
Tacquero per un po' con lo sguardo fisso al bosco, ognuno immerso nei propri pensieri. SotTiili  strisce di luce solare danzavano sui loro corpi, passando tra le fessure dei rami che si stendevano come una tenda, e il canto degli uccelli filtrava nel silenzio assoluto. «Questo posto mi piace» disse infine Par.
Coll aveva gli occhi chiusi. «Dove credi che si nasconda?»
«Walker? Non lo so. Sotto un sasso, immagino.»
«Sei troppo precipitoso nel giudicarlo, Par. Non hai il diritto di farlo.»
Par ricacciò indietro quello che stava per dire e si accontentò di osservare un raggio di sole che si faceva strada fino agli occhi di Coll, facendogli sbattere le ciglia. Coll si mise a sedere, con il volto squadrato che esprimeva soddisfazione. Non erano molte le cose in grado di irritarlo e riusciva comunque a conservare il suo equilibrio. Par lo ammirava per questo. Coll comprendeva sempre l'importanza relativa che certi fatti avevano all'interno di schemi superiori.

All'improvviso Par si rese conto di quanto voleva bene a suo fratello.
«verràì con me, Coll?» chiese allora. «Al Perno dell'Ade?»
Coll lo guardò e strizzò gli occhi. «Ma che strano» replicò, «tu e Walker avete fatto i sogni, e persino Wren, e io no; tutti comparite nei sogni, e io no, e tutti voi siete stati chiamati, e io no. Davvero strano, vero?» Non c'era rancore nella sua voce, solo perplessità. «Come mai, secondo te? Non ne abbiamo mai parlato, vero? Neppure una volta. Credo che abbiamo accuratamente evitato l'argomento.»
Par restò a fissarlo, senza sapere cosa dire. Vedendo il suo imbarazzo, Coll sorrise. «Bizzarro, vero? Non avere l'aria così sconsolata, Par. Tu non ne hai nessuna colpa.» Si avvicinò. «Forse ha qualcosa a che vedere con la magia, qualcosa che nessuno di noi ancora conosce. Forse è questo.»
Par scosse la testa e sospirò. «Mentirei se dicessi che il fatto che io ho ricevuto i sogni e tu no mi è indifferente. Non so cosa dire. Mi aspetto da te che ti lasci coinvolgere in qualcosa che in realtà non ti riguarda affatto. Non dovrei neppure domandarlo, ma immagino di non poterci far nulla. Sei mio fratello, e ti voglio con me.»
Coll si allungò e posò una mano sulla spalla di Par. Il suo sorriso era caldo. «Ogni tanto, Par, riesci a dire la cosa giusta.» Strinse la presa. «Io vado dove vai tu. Così stanno le cose tra noi. Non dico che mi piaccia sempre il modo in cui agisci, ma questo non cambia i sentimenti che provo per te. E se sei convinto di dover andare al Perno dell'Ade per chiarire la questione dei sogni, allora io verrò con te.»
Par abbracciò il fratello, ripensando a quante volte Coll era rimasto al suo fianco quando gli era stato richiesto, confortato dalla sensazione di sapere che Coll sarebbe stato con lui anche ora. «Sapevo di poter contare su di te» si limitò a dire.
Era pomeriggio inoltrato quando presero la strada del ritorno. Avevano avuto intenzione di farlo prima, ma erano impegnati in una discussione sui sogni e su Allanon, ed erano giunti fino alla parete orientale della valle, prima di rendersi conto di che ora era. Il sole stava già avvicinandosi, lentamente, al bordo dell'orizzonte occidentale, e ricominciarono a percorrere la strada.
«Pare proprio che ci bagneremo» annunciò Coll, mentre si facevano strada attraverso gli alberi.
Par lanciò un'occhiata al cielo. Un cumulo di nuvole pesanti era apparso all'estremità nord della valle, oscurando l'orizzonte. Il sole cominciava già a sparire, avviluppato dall'oscurità crescente. L'aria era calda e appiccicosa, e la foresta taceva. Accelerarono il passo per evitare di inzupparsi. Si alzò una brezza gelida, che annunciava l'approssimarsi della tempesta e che sferzava i rami frondosi degli alberi in danze frenetiche. La temperatura cominciò a scendere, la foresta si fece scura e fitta di ombre.
Par borbottò tra sé e sé, sentendo una raffica di gocce di

pioggia sferzargli il viso. Era già abbastanza brutto starsene lì fuori, a cercare qualcuno inutilmente. E ora come ricompensa ai loro sforzi si sarebbero inzuppati fino al midollo.
Poi vide qualcosa muoversi tra gli alberi.
Par strizzò gli occhi e guardò di nuovo. Stavolta non vide nulla. Rallentò l'andatura, senza accorgersene, e Coll, che lo seguiva da vicino, chiese che cosa stesse succedendo. Par scosse il capo e riprese l'andatura.
Il vento gli frustava il viso costringendolo a tenere il capo rivolto verso il basso. Lanciò un'occhiata a destra, poi a sinistra. Da entrambi i lati c'era qualcosa che si muoveva.
Qualcuno li stava seguendo.
Par sentì un prurito dietro la nuca, ma si impose di continuare ad avanzare. Qualsiasi cosa fosse, non aveva l'aspetto o l'andatura di Walker Boh, o del gatto. Troppo veloce, troppo agile. Cercò di raccogliere le idee. A che distanza si trovavano dalla casa? Un paio di chilometri? Forse meno? Tenne la testa alta, camminando, cercando di seguire con la coda dell'occhio il movimento o meglio i movimenti: c'era sicuramente più di una creatura.
«Par!» esclamò Coll, mentre si sfioravano, passando in mezzo a un fitto intrico di alberi. «C'è qualcosa...»
«Lo so!» lo interruppe Par. «Continua a camminare!»
Si fecero strada attraverso un grande gruppo di abeti, e la pioggia cominciò a scendere a catinelle. Il sole, le pareti della valle, persino lo scuro pinnacolo della Pietra del Focolare erano svaniti. Par sentì il respiro farsi più affannoso. Ormai i loro inseguitori li circondavano, ombre che avevano assunto forme vagamente umane, serpeggiando tra gli alberi.
Ci stanno circondando, pensò Par, preso ormai dal terrore.
A che distanza era la casa?
D'un tratto Coll gridò mentre uscivano da un gruppo di aceri rossi, entrando in una piccola radura deserta. «Par, corri! Sono troppo vicini...!»
Lanciò un urlo acuto e cadde in avanti. D'istinto, Par si voltò e lo prese al volo. Sulla fronte di Coll c'era del sangue, e il ragazzo aveva perso conoscenza.
Par non ebbe il tempo di capire che cosa fosse successo. Alzò lo sguardo, e le ombre furono su di lui. Saltarono fuori come un turbine, da dietro gli alberi che lo circondavano. Par colse brevemente la sagoma di forme curve, sgraziate, coperte di peli neri e ruvidi, e occhi scintillanti, occhi da furetto, e poi tutti si scagliarono su di lui. Li respinse, cercando di fuggire, sentendo che arti forti e robusti lo afferravano. Per un attimo riuscì a restare in piedi. Lanciò un urlo disperato, richiamando la magia della canzone, lanciando una manciata di immagini spaventose, nel tentativo di proteggersi. Si udirono ululati di terrore, e gli attaccanti si ritrassero.
Stavolta li guardò attentamente. Vide le forme bizzarre, da insetto, con i volti vagamente umani. Tutti contorti e pelosi.
Gnomi Ragno, pensò incredulo.

Poi furono nuovamente su di lui, lo trascinarono a terra con il semplice peso del loro numero. Non riuscì più a evocare la magia. Gli tirarono indietro le braccia e si sentì soffocare. Lottò disperatamente, ma erano in troppi.
Gli restò solo un altro attimo per invocare aiuto, poi tutto si fece buio.

11

Al suo risveglio, Par Ohmsford si ritrovò nel bel mezzo di un incubo. Era legato mani e piedi, e appeso a un palo. Lo stavano trasportando attraverso una foresta fitta di nebbia e di ombre: alla sua sinistra si intravedeva una gola profonda, alla sua destra il bordo frastagliato di un crinale aguzzo si stagliava contro il cielo notturno. Cespugli e densi intrichi di erbacce gli frustavano la schiena e la testa, mentre ondeggiava senza controllo dal palo, l'aria era pesante, umida e immobile.
Era completamente circondato dagli Gnomi Ragno che strisciavano in perfetto silenzio nella semioscurità sulle loro gambe curve.
Par chiuse un attimo gli occhi per cacciar via quelle immagini, poi li riaprì. Il cielo era scuro e coperto di nubi, ma un piccolo numero di stelle brillava attraverso gli sprazzi e tra le nuvole e dietro alla scarpata della gola c'era un debole baluginio di luce. Comprese che la notte era trascorsa. Era quasi mattina.
Allora ricordò quello che gli era successo, come gli Gnomi Ragno l'avessero inseguito, catturato, e portato via. Coll! Che era successo a Coll? Allungò il collo nel tentativo di vedere se anche suo fratello era stato catturato, ma non c'era segno di lui. Irrigidì la mascella, furibondo, ricordando che Coll era caduto a terra col volto insanguinato.
Scacciò via rapidamente quell'immagine dalla mente: era inutile indugiarvi. Doveva trovare un modo di liberarsi e di tornare dal fratello. Per un attimo cercò di forzare le corde che lo legavano, saggiandone la resistenza, ma invano. Così appeso com'era non riusciva a fare forza. Avrebbe dovuto aspettare. Allora si chiese dove lo stessero portando, e perché era stato catturato. Che volevano da lui gli Gnomi Ragno?
Gli insetti gli ronzavano sul viso, volando sugli occhi e sulla bocca. Nascose il viso tra le braccia, e rimase in quella posizione.
Quando lo rialzò, cercò di capire dove si trovava. La luce veniva da sinistra: era l'inizio di un nuovo giorno. Se quello era est allora gli Gnomi Ragno si dirigevano a nord. Sì, tutto ciò era molto sensato. Gli Gnomi Ragno si erano stabiliti sul Gruppo del Toffer ai tempi di Brin Ohmsford. E probabilmente era lì che si trovava. Deglutì, cercando di combattere l'arsura della bocca e della gola. Sete e paura, pensò. Cercò di ricordare qualcosa sul conto degli Gnomi Ragno facendo ricorso alle storie dei tempi andati, ma era incapace di concentrarsi.
Brin li aveva incontrati quando, con Rone Leah, Cogline, Kimber Boh e il gatto Baffo era andata alla ricerca della scomparsa Spada di Leah. Ma c'era dell'altro, qualcosa che

riguardava una terra desolata e delle creature spaventose che la abitavano.
Poi rammentò, "Malebestie". Il nome sibilava nella sua mente come una maledizione.
Gli Gnomi Ragno s'infilarono in una gola stretta, riempiendola con le loro forme pelose, simili a una macchia scura, e ora pigolavano con un'aria apparentemente compiaciuta. Il chiarore a est scomparve, e le ombre e la nebbia si richiusero su di loro come un muro. Par sentiva i polsi e le caviglie dolergli, il corpo tirato allo spasimo. Gli Gnomi erano bassi e lo trasportavano a pochi centimetri dal terreno, per cui a ogni curva batteva la schiena a terra, graffiandosi. Si guardò intorno, mentre il pendio si apriva su una sporgenza di roccia che a sua volta si affacciava su una distesa deserta, velata di nebbia, che sembrava stendersi all'infinito. La sporgenza diventava poi un corridoio che vagava tra macigni che punteggiavano il fianco del Gruppo del Toffer come bitorzoli sulla schiena di un orso. In lontananza scintillavano dei fuochi, bagliori di luce grandi come capocchie di spillo che giocavano a nascondino tra le rocce. Un gruppetto di Gnomi Ragno si spinse in avanti, saltellando tra i sassi con agilità.
Par respirò profondamente. Ovunque stessero andando erano quasi arrivati.
Un attimo dopo emersero dalle rocce e si fermarono su un basso sperone che scendeva in una serie di caverne e di grotte scavate in fila su un lato del crinale. Tutt'intorno ardevano i fuochi, e centinaia di Gnomi Ragno apparvero all'orizzonte.
Par venne bruscamente scaricato a terra e liberato dalle corde e dal palo. Restò steso sulla schiena per un attimo, massaggiandosi i polsi e le caviglie, i cui solchi erano così profondi da farlo sanguinare, ben cosciente degli occhi che lo stavano osservando.
Poi fu costretto a mettersi in piedi e venne trascinato verso le caverne e le grotte. Tralasciarono queste ultime e ripiegarono sulle prime, con le mani adunche che lo artigliavano dappertutto, mentre l'odore dei loro corpi gli riempiva le narici. Cinguettavano nella loro lingua, un chiacchiericcio incessante e incomprensibile. Par non oppose resistenza; riusciva a malapena a stare in piedi. Lo fecero entrare nella caverna più grande, spingendolo oltre a un fuocherello che ardeva all'entrata, e si fermarono. Ci fu qualche discussione, un attimo di pace da assaporare, poi venne spinto avanti. Si trovavano in una piccola caverna che s'inoltrava nella roccia solo per una ventina di metri, e che non era più alta di due metri e mezzo nel punto più elevato. Nella parete di roccia erano stati piantati due anelli di ferro, proprio in fondo alla caverna, e gli Gnomi Ragno lo legarono lì. Poi se ne andarono davanti al fuoco, all'entrata della grotta.
Par cercò di schiarirsi le idee, ascoltando il silenzio, in attesa di vedere cosa sarebbe successo. Ma non accadde nulla, quindi si guardò attentamente attorno. Lo avevano lasciato a braccia spalancate contro la parete rocciosa, con i polsi legati

ai due anelli di ferro. Era costretto a stare in piedi perché gli anelli erano inchiodati troppo in alto per permettergli di sedere. Saggiò la resistenza dei legacci. Erano di cuoio, ed erano così stretti che i polsi non potevano scivolare o muoversi, neppure di pochi millimetri.
Si lasciò andare all'indietro, disperato, per un attimo, ricacciando il panico che minacciava di sopraffarlo. Ormai gli altri, Morgan, Steff e Teel, dovevano essere sulle sue tracce. Forse avevano già trovato Coll. Si sarebbero messi all'inseguimento degli Gnomi Ragno, l'avrebbero trovato e salvato.
Scosse il capo. Si stava solo illudendo, e lo sapeva. Era quasi buio quando gli Gnomi l'avevano catturato, e la pioggia era stata violentissima. Non c'era abbastanza tempo prima dell'arrivo della notte, e nessuna possibilità concreta di scoprire delle ttracce. Poteva tutt'al più sperare che avessero trovato Coll, o che egli si fosse riavuto e, raggiunti gli altri, avesse raccontato che cosa era successo.
Deglutì di nuovo per combattere l'arsura. Che sete aveva!
Il tempo scivolava via, i secondi diventavano minuti, i minuti ore. L'oscurità, all'esterno della caverna, si rischiarò un po', portando con sé una luce che riusciva a filtrare a malapena, soffocata dal calore e dalla nebbia. I deboli rumori degli Gnomi Ragno cessarono e avrebbe potuto credere di essere completamente solo se non fosse stato per i due accovacciati all'entrata della caverna. Il fuoco si spense, esalando per un po' un filo di fumo, poi diventò cenere. Il giorno scivolò via.
Una volta una delle guardie si alzò e gli portò una tazza d'acqua. Par bevve avidamente dalle mani che gliela avvicinavano alla bocca, versandone la maggior parte, e inzuppandosi la camicia. Gli venne anche fame, ma non gli fu offerto niente.
Quando il giorno si spense nuovamente nell'oscurità, le guardie riaccesero il fuoco all'entrata della caverna, poi scomparvero.
Par rimase in attesa, dimenticando per la prima volta il corpo dolorante, la fame e la paura. Qualcosa stava per succedere. Lo sentiva.
Ciò che accadde fu totalmente inaspettato. Stava cercando di forzare i legacci che il sudore mescolandosi ai rivoli di sangue che sgorgavano dai tagli inferti dal cuoio aveva allentato, quando dall'ombra emerse una figura. Oltrepassò il fuoco, entrò nel fascio di luce, e si fermò.
Era una bambina.
Par sbatté le palpebre. Era una bambina di forse dodici anni, piuttosto alta e magra, con capelli scuri, lisci, e occhi profondamente incavati. Non era della razza degli Gnomi, ma della razza umana, una del Sud, con un abito cencioso, stivali consumati, e un piccolo ciondolo d'argento al collo. Essa lo osservò con curiosità, come avrebbe fatto con un cane o un gatto randagio, poi si avvicinò lentamente. Lo raggiunse, poi alzò una mano per scostargli i capelli, e toccargli l'orecchio.
«Un elfo» disse con calma, tastando la punta dell'orecchio.
Par la guardò fisso. Che faceva una bimba qui, tra gli Gnomi

Ragno? Si inumidì le labbra. «Slegami» la supplicò.
La bambina lo osservò ancora un poco, senza dire nulla.
«Slegami!» disse ancora Par, questa volta con voce più insistente.
La bambina si limitò a guardarlo. Sentì che il dubbio cominciava a farsi strada dentro di lui. C'era qualcosa di strano.
«Ti abbraccio» disse d'un tratto la bambina.
Gli si avvicinò con una certa ansia, circondandolo con le braccia, abbarbicandosi a lui come una sanguisuga. Si aggrappò, nascondendosi nel suo corpo, mormorando continuamente qualcosa che Par non riusciva a comprendere. Ma cosa aveva quella bambina, si chiedeva, sgomento. Forse si era persa, era spaventata e aveva bisogno di tenerlo stretto come se lui...
Il pensiero svanì, mentre Par sentiva la bambina strusciarsi su di lui, gli abiti di lei contro i suoi, fino a raggiungere la sua pelle. Le dita si erano serrate su di lui, ed egli sentiva che premevano, premevano. Un'ondata di orrore gli si riversò addosso. Era tutta contro di lui, contro la sua pelle, come se essi non portassero più nessun abito, come se ogni indumento fosse stato fatto a brandelli. Si stava rintanando contro di lui, e poi dentro di lui, diventando parte di lui.
Per tutte le ombre! Che stava succedendo?
All'improvviso fu colto da una tale repulsione da sentirsene terrorizzato. Urlò, scuotendosi, inorridito, scalciando disperatamente, e finalmente riuscì a respingerla. La bambina cadde a terra rannicchiata, il volto infantile trasformato in qualcosa di terrificante, il ghigno di una bestia a caccia di cibo, gli occhi scintillanti e iniettati di sangue.
«Dammi la magia, ragazzo!» disse con voce stridula che non aveva nulla di infantile.
Allora Par capì. «Oh, no, no» mormorò più volte, cercando di riprendersi, mentre la creatura, lentamente, si rimetteva in piedi.
Quella bambina era un Ombrato!
«Dammela!» ripeté, la voce imperiosa. «Lascia che entri in te, fammela assaggiare!»
Si avvicinò, un esserino lungo e sottile, quasi insignificante, se il suo viso non l'avesse tradita. Allungò la mano, e Par la respinse a calci, disperato. Lei sorrise con malvagità e fece un passo indietro.
«Sei mio» disse piano. «Gli Gnomi ti hanno consegnato a me. Avrò la tua magia, ragazzo. Lasciati andare. Vedrai che cosa posso fare!»
Si avvicinò come un gatto alla preda, evitando i calci, allacciandosi a lui con un urlo. Quasi immediatamente Par la sentì muoversi, non la bambina, ma qualcosa dentro di lei. Si impose di guardare e riuscì a vedere un debolissimo profilo scuro che si rifletteva all'interno del corpo della fanciulla, cercando di entrare nel suo. Sentiva la sua presenza, come un brivido gelido in una giornata estiva, come zampe di insetto sulla pelle. L'Ombrato toccava, cercava. Gettò indietro il capo, strinse i denti, cercò di irrigidirsi come una sbarra di ferro, e

lottò. La cosa, l'Ombrato, stava cercando di penetrare dentro di lui. Stava cercando di fondersi con lui. Oh, per tutte le ombre! Non doveva permetterglielo! Assolutamente no!
Poi, inaspettatamente, lanciò un grido, lasciando uscire la magia della canzone in un urlo che era misto di rabbia e di angoscia. Non assunse nessuna forma, perché aveva già compreso che anche le immagini più terrificanti non servivano a nulla contro quelle creature. Uscì di sua iniziativa, liberandosi da qualche oscuro anfratto del suo essere per assumere una forma che egli non riconobbe. Era una cosa scura, ignota, e si avvolse attorno a lui come ragnatela attorno alla preda.
L'Ombrato sibilò e si ritrasse, sputando e artigliando l'aria. Cadde a terra accucciato, il corpo infantile contorto e scosso dai tremiti per qualcosa di invisibile. A quella vista, l'urlo di Par svanì nel silenzio, ed egli ricadde all'indietro, contro la parete della caverna.
«Stai lontana da me!» l'avvertì, cercando di riprendere fiato. «Non mi toccare più!»
Non sapeva quel che aveva fatto né come l'aveva fatto, ma l'Ombrato si rintanò contro il fuoco e lo fissò, sconfitto. Il barlume dell'essere all'interno del corpo della bambina tremolò per un attimo e svanì. Il rosso baluginio degli occhi scomparve. La bambina si alzò lentamente: era di nuovo una vera creatura umana, fragile e perduta. Gli occhi scuri lo fissarono a lungo e ancora una volta, debolmente, disse: «Abbracciami».
Poi chiamò qualcuno nell'oscurità all'esterno della caverna, e gli Gnomi Ragno riapparvero, parecchie decine, inchinandosi e strisciando davanti alla bambina a mano a mano che entravano. Questa parlò nella loro lingua mentre essi si inginocchiavano davanti a lei, e Par rammentò la superstizione di quelle creature che credevano a divinità e spiriti di ogni genere. E ora erano tutti al servizio di un Ombrato. Aveva voglia di urlare.
Gli Gnomi Ragno si avvicinarono, allentarono i legacci che lo trattenevano, lo presero per le gambe e le braccia, e lo spinsero avanti. La bambina sbarrò il passo. «Mi abbracci?» Sembrava quasi disperata.
Par scosse la testa, cercando di liberarsi dalle decine di mani che lo trattenevano. Venne trascinato fuori nella nebbia del tramonto, dove il fumo dei falò e la foschia delle paludi si univano e turbinavano come sogni nel sonno. Venne fermato sul ciglio dello sperone, che guardava nel vuoto.
La bambina era al suo fianco, la voce dolce, insidiosa. «La Vecchia Palude» sussurrò. «Ci vivono le Malebestie. Le conosci, giovane elfo?» Par si irrigidì. «Ti avranno loro se non mi abbracci. Si ciberanno di te, nonostante la tua magia.»
Fu a quel punto che egli si liberò, cacciando indietro i suoi carcerieri. L'Ombrato sibilò e si ritrasse, e gli Gnomi Ragno si dispersero. Par fece uno scatto in avanti, cercando di scappare, ma gli Gnomi gli bloccarono il passo, tirandolo indietro. Si voltò di botto, lottando prima da una parte, poi dall'altra. Fu

afferrato da alcune mani nodose e pelose. Si perse in un turbinio di corpi rozzi e di voci pigolanti, udendo solo la sua stessa voce che gridava, proveniente da qualche punto all'interno del corpo: non doveva essere ripreso, non doveva essere catturato.
Si ritrovò all'improvviso sul bordo dello sperone. Chiamò a sé la magia della canzone, inventando immagini per gli Gnomi Ragno che lo assediavano, cercando di crearsi un varco.
L'Ombrato era svanito, perso da qualche parte tra il fumo e le ombre.
Poi sentì il vuoto sotto i piedi, l'orlo dello sperone che cedeva sotto il peso dei suoi nemici. Cercò di aggrapparsi, di afferrare una mano, ma non trovò nulla. Vacillò e cadde dal dirupo nell'abisso, rotolando tra le spirali di nebbia. L'Ombrato, gli Gnomi Ragno, i fuochi e le caverne tutto era svanito dietro di lui. E cadde, a testa in giù, caracollando tra cespugli spinosi e erba, tra dirupi e sporgenze. Mancò miracolosamente le rocce che avrebbero potuto ucciderlo o perlomeno fracassargli le ossa, piombando infine in un volo lungo, senza fine, che terminò nell'oscurità informe.
Rimase privo di sensi per qualche tempo; non avrebbe saputo dire quanto. E quando si svegliò, si ritrovò in un letto di erbacce fradice di palude. Si rese conto che le erbacce dovevano aver frenato la caduta, e che probabilmente gli avevano salvato la vita. Rimase lì steso, senza fiato, ascoltando il battito del cuore. Quando gli tornarono le forze, e la vista gli si schiarì, si rimise cautamente in piedi e si esaminò. Il corpo era tutto pieno di tagli e di contusioni, ma sembrava che non ci fosse nulla di rotto. Restò in piedi, senza muoversi, in ascolto. Da qualche parte, lassù, giungevano le voci degli Gnomi Ragno. Sarebbero venuti a prenderlo, lo sapeva. Doveva andarsene di lì.
Si guardò intorno. Nebbia e ombre si rincorrevano in un mondo di oscurità, e ormai la notte scendeva rapidamente. Creature piccole, quasi invisibili, sfrecciavano e saltavano nell'erba alta. Tutt'intorno il fango ribolliva in pantani infidi che circondavano isolette. Il paesaggio era costituito da una distesa di alberi rachitici e di cespugli spinosi, irrigiditi in pose grottesche. I rumori erano lontani ed era impossibile determinarne la provenienza. Tutto appariva uniforme: una giungla senza fine.
Par respirò a fondo per farsi forza. Sapeva dov'era finito. Si era trovato sul Gruppo del Toffer. La caduta l'aveva fatto precipitare dal crinale direttamente nella Vecchia Palude. Nel tentativo di sfuggire alla sua fine, era riuscito solo ad accelerarne il corso. Si era gettato proprio dove l'Ombrato minacciava di mandarlo, nel regno delle Malebestie.
Si tastò la mascella e cominciò ad avanzare. Si trovava soltanto al limite della brughiera, pensò, non era del tutto perduto. Alle sue spalle poteva ancora vedere il crinale, che gli faceva da faro. Se fosse riuscito a seguirlo verso sud sarebbe potuto fuggire. Ma doveva fare in fretta.

Riusciva quasi a sentire le Malebestie intorno a lui che lo osservavano.
In quel momento gli tornarono alla mente le storie delle Malebestie, ravvivate dal luogo e rese più reali dal terrore. Erano frutto di un'antica magia, mostri che si cibavano di creature perdute e smarrite, che vagavano per la brughiera o vi erano state mandate; le Malebestie sottraevano la forza e lo spirito della loro vittima risucchiandone la vita. Gli Gnomi Ragno costituivano il loro alimento principale; essi credevano che le Malebestie fossero spiriti da placare e si sacrificavano di conseguenza. Par si sentì raggelare a quel pensiero. Ecco che cosa l'Ombrato gli aveva riservato.
La stanchezza lo faceva rallentare e vacillare. Inciampò molte volte e a un certo punto finì in una pozza trovandosi immerso fino ai fianchi prima di riuscire a liberarsi. Aveva la vista annebbiata, e il sudore gli scorreva giù per la schiena. Il calore della brughiera indeboliva le forze, persino di notte. Lanciò un'occhiata al cielo e si rese conto che anche l'ultimo sprazzo di luce stava svanendo. Ben presto sarebbe stato buio pesto.
A quel punto non sarebbe più riuscito a orientarsi.
Una grossa pozza di melma gli bloccava il passo, ed era impossibile risalire il crinale per oltrepassare quel punto. Non gli restava che costeggiare la pozza, penetrando nella brughiera. Si mosse rapidamente, seguendo il bordo dell'acquitrino, con l'orecchio teso per sentire se qualcuno lo stava inseguendo. Nulla. La brughiera era immobile e deserta. Girò di nuovo verso la roccia, incontrò un labirinto e ricominciò ad avviarsi verso lo sperone di roccia. Camminò a lungo, aggirando pantani e voragini, scrutando speranzoso nell'oscurità.
Non riusciva più a vedere il Gruppo del Toffer.
Allungò il passo, preso dall'angoscia, cercando di allontanare la paura che minacciava di sopraffarlo. Si era perduto, lo sapeva, ma rifiutava di ammetterlo. Continuò a cercare, incapace di credere di aver sbagliato direzione così grossolanamente. La base del crinale era proprio lì! Come aveva potuto perdere la bussola in quel modo?
Infine si fermò, incapace di continuare quel folle rompicapo. Non aveva senso proseguire, perché non aveva idea di dove stava andando. Avrebbe semplicemente continuato a girare a vuoto, senza meta, finché la palude e le Malebestie l'avrebbero preso. Era meglio restare dov'era pronto a difendersi. Era una decisione strana, ispirata più dalla stanchezza che dal ragionamento. Dopotutto che speranze gli restavano se non usciva dalla palude, e come poteva farlo se si fermava dov'era? Ma era stanco e non gli piaceva l'idea di correre in cerchio, alla cieca. Inoltre continuava a pensare a quella bambina, quell'Ombrato che si ritraeva da lui, ricacciata da un aspetto della magia di cui Par non conosceva neppure l'esistenza. Non riusciva ancora a comprendere di che cosa si trattasse, ma se fosse riuscito a evocarla nuovamente e a dominarla,

sia pure minimamente, allora avrebbe avuto una possibilità contro le Malebestie e qualsiasi altra cosa la palude potesse mandargli contro.
Si guardò attorno per un attimo, poi si avviò verso un monticello circondato su due lati dalla melma, da rocce frastagliate sul terzo, e con un'unica via d'accesso. E anche una sola via di scampo, rammentò a se stesso mentre si arrampicava per la salita, ma d'altra parte dove poteva andare? Trovò un sasso piatto e vi si sedette, lo sguardo affondato nella nebbia e nella notte. Finché non si fosse fatto giorno sarebbe rimasto lì.
I minuti scivolarono via. La notte calò, la nebbia si fece più densa, ma c'era ancora luce, una specie di strana fosforescenza che emanava dalla scarsa vegetazione. Il bagliore era debole e ingannevole, ma dava a Par la possibilità di distinguere quello che lo circondava, e l'illusione di poter scorgere qualsiasi cosa cercasse di insinuarsi furtivamente.
Tuttavia non vide l'Ombrato finché questo non gli fu quasi sopra. Era ancora la bambina, alta, sottile, sconvolta. Comparve apparentemente dal nulla, a non più di qualche metro da lui, e Par sobbalzò alla subitaneità della sua apparizione.
«Vattene!» la minacciò, mettendosi rapidamente in piedi.
«Se provi a toccarmi...»
L'Ombrato scomparve nella nebbia lasciando dietro di sé un alone di luce.
Par respirò a fondo. Dopotutto non si era trattato di un Ombrato, ma di una Malabestia, e non così terribile, se l'aveva fatta scappare con una semplice minaccia!
Aveva voglia di ridere. Era vicino all'esaurimento, sia fisico sia psichico, e sapeva di non dominare più la sua razionalità. Non aveva cacciato via proprio niente. La Malabestia era semplicemente venuta a dare un'occhiata. Stavano giocando con lui, così come facevano con le loro prede, assumendo forme familiari, aspettando il momento giusto, attendendo che la stanchezza o il terrore o la pazzia aprissero loro un varco. Par ripensò alle storie, al carattere ineluttabile di quella caccia, poi scacciò via tutto dalla mente.
Da qualche parte, lontano, molto lontano dal punto in cui si trovava, qualcuno chiamò, un rapido strillo sgomento. Poi tutto piombò nel silenzio.
Par tenne lo sguardo fisso nella nebbia, osservando. Si ritrovò a pensare alle circostanze che lo avevano condotto lì: la fuga dalla Federazione, i sogni, l'incontro col vecchio e la ricerca di Walker Boh. A causa di quegli eventi aveva percorso un lungo tragitto, e ancora non era giunto in nessun luogo. Sentì una fitta acuta di insoddisfazione per non aver ottenuto qualcosa di più, per non aver appreso nulla di utile. Ripensò alla conversazione con Walker. Gli aveva detto che la magia della canzone era un dono, anche se lui credeva il contrario e aveva aggiunto che non c'era nulla riguardo all'uTiili tà di quella magia, che valesse la pena scoprire. Scosse il capo. Be', forse era così. Forse fino a quel momento non aveva fatto che illudersi.

Ma c'era qualcosa nella sua magia che aveva spaventato l'Ombrato. C'era qualcosa.
Eppure aveva fatto effetto solo sulla bambina, e su nessun altro Ombrato incontrato prima.
Cosa c'era stato di diverso?
Ai margini della nebbia ci fu un altro movimento, una figura si staccò e si mosse verso Par. Era il secondo Ombrato, la gigantesca, dinoccolata creatura che avevano incontrato ai confini dell'Anar. Avanzò goffamente, grugnendo, portando con sé una clava mostruosa. Per un attimo Par dimenticò con chi aveva a che fare. Fu preso dal panico ricordando che la canzone magica non aveva avuto nessun effetto su quell'Ombrato e che era completamente indifeso. Cominciò ad arretrare, poi si riprese e cacciò via la confusione che gli annebbiava la mente. Improvvisamente usò la canzone magica, e la magia creò un'immagine identica alla cosa che gli stava di fronte, un'immagine che Par usò come travestimento. Ombrato contro Ombrato. Allora la Malabestia guizzò e svanì nella nebbia.
Par restò di ghiaccio e lasciò che l'immagine che lo nascondeva si dissolvesse. Tornò a sedere. Quanto poteva resistere?
Si chiese se Coll stesse bene. Vide suo fratello steso a terra, sanguinante, e ricordò quanto si fosse sentito indifeso, in quel momento. Pensò a quanto era dipendente dal fratello.
Coll.
La sua mente vagò e si concentrò su un altro pensiero. Sì, la magia aveva uno scopo, ripeté tra sé caparbiamente. Non era come aveva detto Walker. Se aveva la magia, c'era una ragione; era un dono, senza dubbio. Al Perno dell'Ade avrebbe trovato le risposte. Le avrebbe scoperte parlando con Allanon. Doveva semplicemente uscire da quella brughiera e...
Un insieme di forme che avevano la stessa consistenza delle ombre emerse dalla nebbia di fronte a lui, frammenti scuri e spaventosi di movimento etereo che attraversarono la notte.
Le Malebestie avevano deciso di non attendere più. Scattò in piedi, affrontandole. Pian piano le creature si avvicinarono, prima una, poi l'altra, nessuna con una forma costante: tutte cambiavano e si trasformavano con la rapidità delle nebbie.
Allora vide Coll che emergeva dall'oscurità dietro a quelle ombre, agguantato da mani incorporee, il viso cinereo e insanguinato.
Par si sentì raggelare. Sentì suo fratello chiamare:
"Aiutami", ma il suono della voce era solo nella sua mente.
"Aiutami, Par".
Par gridò qualcosa con la magia della canzone, ma si dissipò nell'aria malsana della Vecchia Palude, frantumandosi in rumori spezzati. Par tremò, come se fosse stato congelato. Per tutte le ombre! Era veramente Coll! Suo fratello si divincolò lottando per liberarsi, chiamando ripetutamente «Par, Par!»
Par andò in aiuto del fratello quasi senza pensare. Attaccò le Malebestie con una furia del tutto inaspettata. Urlò e la magia della canzone sferzò le creature, ricacciandole indietro.
Raggiunse Coll e lo afferrò, liberandolo. Delle mani cercarono

di toccarlo, di afferrarlo. Provò dolore, gelo e fuoco al tempo stesso. Coll lo agguantò, e il dolore si fece più intenso. Il veleno fluiva in lui, amaro e terribile. Le forze quasi lo abbandonarono, ma riuscì a restare in piedi, trascinando il fratello fuori dal gruppo di ombre, e issandolo sull'altura.
In basso le ombre si raggrupparono e cambiarono forma, guardinghe. Par lanciò loro un grido, sapendo di essere stato infettato, sentendo il veleno farsi strada in lui. Coll era al suo fianco, e non parlava. I pensieri di Par si dispersero e la coscienza di quello che stava facendo svanì nel nulla.
Le Malebestie cominciarono ad avvicinarsi.
Poi, tra le rocce alla sua destra, qualcosa si mosse e apparve un essere enorme. Par cercò di spostarsi, ma lo sforzo gli fece cedere le ginocchia. Grandi occhi, gialli e luminosi, scintillarono nell'oscurità, e una gigantesca ombra nera balzò al suo fianco.
«Bisbiglio!» mormorò incredulo.
Il gatto di palude gli passò a fianco per affrontare Coll. Grugnì, un avvertimento minaccioso che sembrava tagliare la nebbia e riempire l'oscurità di frammenti di suono. «Coll?»
Par chiamò il fratello e fece per avanzare, ma il gatto gli bloccò rapidamente il passo, spingendolo indietro. Le ombre si avvicinavano, e ora stavano prendendo forma, diventando cose che si muovevano pesantemente, corpi coperti di scaglie e peli, facce con occhi da demonio e mascelle spalancate, affamate. Bisbiglio sputò su di loro e fece un balzo in avanti, costringendoli a sibilare di rimando.
Poi si lanciò su Coll e lo fece a pezzi con i denti e gli artigli. Coll, ciò che aveva l'apparenza di Coll, si trasformò in qualcosa di orribile, insanguinato, ridotto a brandelli, poi tremolò e scomparve: un'altra illusione. Par urlò di furia e di disperazione. Lo avevano ingannato! Ignorando il dolore e l'improvvisa nausea, scagliò la magia della canzone contro le Malebestie, lance e frecce di furia, immagini di cose che squarciavano e laceravano. Le Malebestie tremolarono, e la magia passò tra loro senza fare alcun danno.
Le Malebestie cambiarono ancora forma e attaccarono. Bisbiglio afferrò la più vicina, dieci passi più in là, abbattendola con un unico poderoso colpo della zampa possente.
Un'altra si scagliò in avanti, ma il gatto non se la lasciò scappare e la scaraventò in aria. Altre emergevano dalle ombre e dalla nebbia aggiungendosi a quelle già vicine. Troppe, pensò Par, terrorizzato. Era troppo debole per stare in piedi; il veleno, dove le Malebestie l'avevano toccato, stava entrando rapidamente in circolo, minacciando di farlo sprofondare nel buio abisso che aveva cominciato ad aprirsi dentro di lui.
Poi sentì una mano sulla spalla, una mano ferma, che infondeva istantaneamente sicurezza, che lo rinfrancava e al tempo stesso lo teneva fermo, e udì una voce. Par alzò il viso. Walker Boh era al suo fianco, avvolto in abiti neri e nella nebbia, con il volto sottile, uno sguardo raggelante, e la pelle così bianca

che avrebbe potuto essere dipinta col gesso.
«Non muoverti, Par» disse.
Avanzò per affrontare le Malebestie. Ormai erano più di una decina, accoccolate ai bordi dell'altura, ed entravano e uscivano dalla nebbia e dalla notte. Mentre Walker Boh si avvicinava esitarono, come se lo conoscessero. Lo zio scese deciso verso di loro, fermandosi a meno di una decina di metri dal più vicino.
«Andate via» disse semplicemente, e indicò il buio della notte. Le Malebestie non arretrarono. Walker fece un altro passo, e questa volta la sua voce era così dura che sembrava tagliare l'aria. «Andate via!»
Una delle creature fece un balzo avanti: era una cosa mostruosa, le mascelle che si aprivano e si richiudevano di scatto, mentre cercava di raggiungere la figura vestita di nero. La mano di Walker Boh fece un guizzo e sulla bestia cadde della polvere. Dalla notte divampò un fuoco, con un'esplosione che scosse le viscere della terra, e la Malabestia scomparve.
La mano tesa di Walker si alzò minacciosa contro il cerchio delle altre creature. Un attimo dopo, le Malebestie erano state riassorbite dalla notte ed erano svanite.
Walker si voltò e risalì la collinetta inginocchiandosi accanto a Par. «E' colpa mia» disse con calma.
Par cercò disperatamente di parlare, e sentì che le forze lo abbandonavano. Stava male. Perse conoscenza. Per la terza volta in meno di due giorni rotolò nell'abisso. Ricordò di aver pensato, mentre cadeva nell'oblio, che questa volta non era sicuro di farcela.

## 12

Par Ohmsford fu trasportato in una distesa di sogni.
Era all'interno e al tempo stesso al di fuori di sé, protagonista e spettatore. Tutto continuava a muoversi, un moto a volte turbinoso come un viaggio sul mare in tempesta, a volte dolce come il vento estivo tra gli alberi. Par conversava con se stesso, ora nel buio silenzio della mente, ora dall'interno di un'immagine riflessa. La voce era un mormorio esterno al corpo e un urlo di tuono. I colori apparivano e svanivano nel bianco e nero. I suoni giungevano e se ne andavano. In quel viaggio egli era tutte le cose e non era nulla al tempo stesso.
I sogni erano la sua realtà.
Da principio sognò di cadere, di ruzzolare a testa in giù in un pozzo nero come la notte e infinito come l'alternarsi delle stagioni. Provò dolore e paura. A volte sentiva delle voci che lo chiamavano e lo mettevano in guardia, con tono ora confortante ora preda dell'orrore. Era scosso dalle convulsioni. Sapeva che se non avesse smesso di cadere sarebbe stato perduto per sempre.
E infine si fermò. Rallentò la caduta e finì a terra, e le convulsioni cessarono. Era in un campo di fiori selvatici, straordinariamente bello, come un arcobaleno. Uccelli e farfalle volavano via al suo passaggio, riempiendo l'aria di nuova allegria,

e i profumi del campo erano dolci e fragranti. Non c'era nessun rumore. Cercò di parlare per udire almeno un suono, ma scoprì di non avere voce. E non aveva neppure il senso del tatto. Non riusciva a sentire nulla di sé e nulla del mondo che lo circondava. C'era calore, confortante e diffuso, ma questo era tutto.
Era costernato e una voce, giù, nel profondo del suo essere, gli sussurrò che era morto.
La voce, pensò, apparteneva a Walker Boh.
Allora il mondo di dolci profumi e dolci visioni scomparve e si ritrovò in un mondo di oscurità e fetore. Il fuoco divampava dalla terra, sputando verso un cielo rabbioso e sudicio. Gli Ombrati svolazzavano con gli occhi rossi scintillanti mentre lo frustavano, ora ondeggiando su di lui, ora acquattandosi. Sul suo capo le nubi rotolavano via, cariche di fulmini, trasportate dal vento che ululava furioso. Si sentì sballottato, scagliato di qua e di là, come una foglia secca e capì che era la fine. Il tatto e la voce tornarono, e di nuovo provò dolore e urlò.
«Par?»
La voce risuonò una volta e poi svanì: la voce di Coll. Fu a quel punto che vide Coll nei sogni, scagliato su un cumulo di sassi, senza vita, coperto di sangue, gli occhi aperti e accusatori.
«Mi hai lasciato. Mi hai abbandonato.» Urlò e la magia della canzone scagliò tutt'attorno le sue immagini. Ma queste si trasformarono in mostri che tornarono rapidi sui loro passi per divorarlo. Sentì i denti e gli artigli. Sentì il loro tocco...
Si svegliò.
La pioggia gli cadeva sul viso, e i suoi occhi si aprirono. Tutt'intorno era buio, aveva la sensazione che qualcuno gli fosse vicino, qualcosa in movimento, il sapore metallico del sangue. Urla, voci che si chiamavano cercando di coprire la furia della tempesta. Si alzò sentendosi soffocare. Delle mani lo fecero adagiare di nuovo, scivolando sul suo corpo e sul suo viso.
«... di nuovo sveglio, tienilo...»
«... è troppo forte, come se fosse dieci invece di...»
«Walker! Presto!»
Gli alberi stormivano in lontananza, giganti dalle lunghe braccia che si innalzavano contro l'oscurità rabbiosa, e il vento ululava. Scagliavano ombre sulle rocce che bloccavano il passaggio e minacciavano di rinchiuderli per sempre. Par udì i propri urli.
Scoppio di fulmini e rombo di tuoni, e il buio si riempì di echi di pazzia. Un'ondata di rosso gli velò la vista.
Poi comparve Allanon, Allanon! Giunto dal nulla, tutto vestito di nero, una figura uscita dalla leggenda e dal passato. Si chinò vicino a Par; la sua voce era un sussurro che riusciva a superare il caos. Dormi, Par, lo incitò con tono suadente. Una mano segnata dal tempo toccò il ragazzo della Valle, il caos si dissipò e venne sostituito da una profonda sensazione di pace. Par nuovamente cadde nell'oblio, ripiombando in se stesso,

e ora lottava perché sapeva che sarebbe vissuto se solo lo avesse desiderato. Una parte di lui rammentava quel che era accaduto: le Malebestie l'avevano afferrato, il loro tocco l'aveva avvelenato, il veleno l'aveva fatto ammalare, e la malattia l'aveva fatto piombare in quell'abisso. Walker era venuto a cercarlo, l'aveva trovato e salvato da quelle creature. Aveva visto i luminosi occhi gialli di Bisbiglio che scintillavano minacciosi, chiudendosi e svanendo. Vide Coll e Morgan. Vide Steff, il suo sorriso sardonico, e Teel, enigmatica e silenziosa. Vide la bambina-Ombrato, che implorava ancora di essere abbracciata, che cercava di penetrare nel suo corpo. Sentì che stava resistendo, la vide scagliata lontano, la osservò mentre svaniva. Aveva cercato di entrare dentro di lui, per tutte le ombre! Di mettersi nella sua pelle e di diventare lui! Ecco che cos'erano, pensò, in un improvviso sprazzo di lucidità, ombre prive di sostanza che si impadronivano del corpo degli uomini. E delle donne. E dei bambini.

Ma come possono delle ombre avere una vita?

La mente di Par si trovò confusa in domande senza risposta e scivolò dalla ragione al delirio. La sua mente dormiva e il viaggio attraverso la terra dei sogni proseguì lentamente. Scalò monti affollati di creature simili allo Gnawl, attraversò fiumi e laghi di nebbie e pericoli nascosti, passò per foreste dove la luce del giorno non penetrava mai, e avanzò per brughiere dove la nebbia si dilatava in un immobile e vuoto calderone di silenzio.

«Aiuto» implorava. Ma non c'era nessuno che potesse udirlo.

A quel punto il tempo si fermò. Il viaggio terminò e i sogni svanirono nel nulla. Seguì un attimo di calma e poi il risveglio. Si rendeva conto di aver dormito, ma non sapeva per quanto. Sapeva solo che era trascorso un periodo in cui i sogni erano finiti ed era cominciato il sonno senza sogni.

Ma soprattutto sapeva di essere vivo.

Si stiracchiò con cautela, appena un po' più di uno spasmo, sentendo la morbidezza delle lenzuola e un letto sotto di lui, consapevole di stare disteso, caldo e comodo. Non aveva ancora voglia di muoversi, terrorizzato dall'idea di ritrovarsi in un altro sogno. Si lasciò pervadere dalla piacevole sensazione delle lenzuola. Ascoltò il suono del suo stesso respiro. Gustò l'aria asciutta.

Poi le palpebre si aprirono lentamente. Si trovava in una piccola stanza arredata spartanamente, illuminata da una sola lampada posata su un tavolo a fianco del letto. Le pareti erano spoglie, le travi del soffitto erano a vista. Una trapunta lo avvolgeva e dei guanciali gli sostenevano la testa. Uno spiraglio nella tenda che proteggeva la finestra gli diceva che era notte.

Morgan Leah dormicchiava su una sedia, nel cerchio di luce emanato dalla lampada, il mento posato sul petto, le braccia incrociate pigramente. «Morgan?» chiamò Par con la voce impastata.

Gli occhi del cavaliere si aprirono di colpo, il suo viso da falco si fece subito vigile. «Par! Par, sei sveglio? Santo cielo, ci siamo spaventati a morte!» Si precipitò verso il letto, come per abbracciare l'amico, poi ci ripensò. Si passò le dita sui capelli color ruggine, con aria noncurante. «Come ti senti? Stai bene?»
Par sorrise debolmente. «Non lo so. Mi sto ancora svegliando. Che è successo?»
«Che cosa non è successo, vorrai dire!» replicò l'altro con foga. «Sei quasi morto, te ne rendi conto?»
Par annuì. «L'ho immaginato. E cos'è accaduto a Coll, Morgan?»
«Sta dormendo, in attesa che tu ti rimetta in sesto. L'ho spedito via parecchie ore fa quando è caduto dalla sedia. Sai com'è Coll. Aspetta, lo vado a chiamare.» Sogghignò. «Ti ho detto aspetta, come se tu stessi per andare da qualche parte. Buffo, proprio buffo.»
Par aveva un sacco di cose da dire e di domande da fare, ma Morgan era già uscito dalla porta e se n'era andato. Non c'era niente di tanto urgente, dopotutto. Si stese tranquillo e completamente sollevato. Tutto ciò che importava era che Coll stesse bene.
Morgan tornò quasi immediatamente; Coll gli era accanto e, al contrario dell'amico, non esitò a chinarsi e a stritolare lentamente Par, entusiasta di trovarlo sveglio. Par lo abbracciò a sua volta, anche se debolmente, e i tre scoppiarono a ridere, come se avessero appena ascoltato la miglior barzelletta della loro vita.
«Per tutte le ombre, credevamo di averti perduto!» esclamò Coll. Aveva una benda assicurata alla fronte e il volto era pallido. «Sei stato molto male, Par.»
Par sorrise e annuì. Ne aveva già sentito abbastanza di quella faccenda. «Qualcuno vuole dirmi che cos'è accaduto?» Gli occhi passarono da uno all'altro. «E comunque, dove ci troviamo?»
«Storlock» annunciò Morgan. Inarcò il sopracciglio. «Walker Boh ti ha portato qui.»
«Walker?»
Morgan sorrise soddisfatto. «Sapevo che ti avrebbe sorpreso saperlo. Walker Boh che esce dalla Terrabuia, anzi, Walker Boh che fa la sua apparizione.» Sospirò. «Be', è una storia lunga: immagino che farei meglio a cominciare dal principio.»
E così fece, raccontando la vicenda con l'aiuto di Coll, incespicando uno nelle parole dell'altro nell'ansia di non trascurare niente. Par ascoltò con crescente sorpresa, mentre il racconto proseguiva.
Coll, a quanto pareva, era stato abbattuto dal colpo di fionda di uno Gnomo, quando gli Gnomi Ragno li avevano aggrediti in quella radura all'estremità orientale della vallata, vicino alla Pietra del Focolare. Era stato semplicemente tramortito, ma quando aveva ripreso conoscenza Par e i loro aggressori erano spariti. A quel punto la pioggia scendeva a catinelle, le

tracce venivano risucchiate nel terreno con la stessa velocità con cui si formavano, e, in ogni caso, Coll era troppo debole per lanciarsi all'inseguimento. Era comunque riuscito a tornare alla casa, dove aveva trovato gli altri e raccontato ciò che era accaduto. Era già buio e stava piovendo, ma Coll aveva insistito perché tornassero fuori a cercare il fratello. E così avevano fatto, Morgan, Steff, Teel e lui stesso, brancolando alla cieca per ore, senza alcun risultato. Quando non era stato più possibile vedere nulla, Steff aveva insistito perché interrompessero le ricerche per quella notte, si riposassero e riprendessero il mattino dopo. Così fecero e fu allora che Coll incontrò Walker Boh.

«Ci siamo divisi, cercando di perlustrare la maggior estensione di terreno possibile, soprattutto verso la parete nord, perché sapevo dalle storie di Brin e di Jair Ohmsford che gli Gnomi Ragno si erano installati sul Gruppo del Toffer, ed era probabile che provenissero da lì. O almeno lo speravo, perché era l'unica cosa a cui aggrapparsi. Decidemmo che se non ti avessimo trovato subito avremmo proseguito fino a raggiungere il Gruppo.» Scosse la testa. «Eravamo disperati.»

«Sì» intervenne Morgan.

«Ero ormai arrivato al lato più occidentale della vallata, quando, d'un tratto, ecco Walker e quel gatto grande come una casa! Disse di aver percepìto qualcosa. Mi chiese che cos'era successo. Ero così sorpreso di vederlo che non mi venne neppure in mente di chiedergli che stesse facendo lì, o perché avesse deciso di farsi vivo dopo essere rimasto nascosto per tutto il tempo. Gli raccontai solo quel che voleva sapere.»

«E sai cosa disse a quel punto?» interruppe Morgan, mentre i suoi occhi grigi incontravano quelli di Par, con un guizzo di malizia.

«Disse» proseguì Coll, riprendendo il controllo della conversazione: "Aspettate qui, non è compito per voi; lo riporterò indietro", come se noi fossimo ragazzini che giocano a fare i grandi!»

«Ma ha mantenuto la parola» fece notare Morgan.

Coll sospirò. «Sì, è vero» ammise a malincuore.

Walker Boh era rimasto assente per tutto un giorno e una notte, ma quando era tornato alla Pietra del Focolare, dove Coll e i suoi compagni erano in fremente attesa, aveva con sé Par. Quest'ultimo era stato infettato dal tocco delle Malebestie ed era a un passo dalla morte. La sola speranza, aveva insistito Walker, era a Storlock, la comunità degli Gnomi Guaritori. Gli Stor sapevano curare le infezioni della mente e dello spirito, e potevano combattere il veleno delle Malebestie. Erano partiti immediatamente, loro sei, e il gatto era stato lasciato a casa. Si erano spinti a ovest uscendo dalla Pietra del Focolare e dalla Terrabuia, seguendo il Chard Rush, risalendo il fiume fino al Wolfsktaag, attraversando il Passo di Giada, e infine giungendo al villaggio degli Stor. C'erano voluti due giorni di viaggio quasi senza interruzione. Par sarebbe

morto se non fosse stato per Walker che aveva usato una strana forma di magia, sconosciuta a tutti gli altri, per impedire al veleno di propagarsi e per tenere Par calmo e addormentato. Di quando in quando Par aveva un sobbalzo e urlava, svegliandosi febbricitante, una volta tossendo sangue, nel bel meno di una terrificante tempesta che avevano incontrato al Passo di Giada; ma Walker era stato pronto a calmarlo, a toccarlo, dicendogli qualcosa che l'aveva fatto subito riaddormentare.
«Eppure, siamo a Storlock da quasi tre giorni e questa è la prima volta che ti svegli» terminò Coll. S'interruppe, abbassando gli occhi. «C'è mancato poco, Par.»
Par annuì, senza parlare. Pur non essendo in grado di ricordare nulla con chiarezza, aveva una sensazione precisa di quanto poco ci fosse mancato. «Dov'è Walker?» chiese infine.
«Non lo sappiamo» rispose Morgan, stringendosi nelle spalle. «Non l'abbiamo più visto da quando siamo arrivati. E' sparito e basta.»
«Tornato alla Terrabuia, immagino» aggiunse Coll, con un pizzico di amarezza nella voce.
. «Andiamo, Coll» lo rabbonì Morgan.
Coll alzò le mani. «Lo so, Morgan, non dovrei giudicarlo. Era lì per aiutarci, quando ne abbiamo avuto bisogno. Ha salvato la vita di Par. Di questo gli sono molto grato.»
«Inoltre credo sia ancora nei paraggi» disse con calma Morgan.
Quando gli altri due lo guardarono con aria interrogativa si limitò a scrollare le spalle.
Par raccontò ciò che gli era successo dopo che era stato catturato dagli Gnomi Ragno. Stava ancora cercando di comprendere parecchie cose, e quindi di tanto in tanto il racconto era esitante. Era convinto che gli Gnomi Ragno fossero stati mandati appositamente per trovare lui, altrimenti avrebbero preso anche Coll. Li aveva inviati l'Ombrato, quella bambina. Ma come poteva sapere chi era, o dove era possibile trovarlo?
La stanzetta era silenziosa, mentre i tre amici riflettevano.
«La magia?» suggerì infine Morgan. «Tutti loro sembrano interessati alla magia. Anche questo Ombrato deve averla percepìta.»
«Fin dal Gruppo del Toffer?» Par scosse il capo, dubbioso.
«E perché non avrebbero dovuto cercare anche Morgan?» chiese d'un tratto Coll. «Dopotutto, è depositario della magia della Spada di Leah.»
«No, no, quello non è il genere di magia a cui sono interessati» replicò immediatamente Morgan. «E' la magia di Par che li appassiona, che li eccita, una magia che fa parte del corpo o dello spirito.»
«O forse è semplicemente Par» terminò tenebroso Coll.
Lasciarono che quell'idea aleggiasse per un attimo nel silenzio.
«L'Ombrato ha cercato di entrare in me» disse infine Par, poi spiegò dettagliatamente come erano andati i fatti. «Voleva fondersi con me, esser parte di me. Continuava a dire "abbracciami, abbracciami" come fosse stata una bambina sperduta,

o qualcosa del genere.»
«Già, ma era ben altro» obiettò immediatamente Coll.
«Più una sanguisuga che una bimba smarrita» concordò Morgan.
«Ma che cosa sono?» chiese con rabbia Par, mentre frammenti e brandelli di sogno gli tornavano alla mente, lampi di illuminazione senza significato. «Da dove vengono e cosa vogliono?»
«Vogliono noi» disse tranquillamente Morgan.»
«Vogliono te» disse Coll.
Parlarono ancora un po', rimuginando su quel poco che sapevano degli Ombrati e del loro interesse per la magia, poi Coll e Morgan si alzarono. Era bene che Par si riposasse un po', insistettero. Era ancora malato e debole e aveva bisogno di guadagnare le forze.
Il Perno dell'Ade, rammentò d'un tratto Par! Quanto tempo restava prima della luna nuova?
Coll fece un sospiro. «Quattro giorni, se proprio insisti per andarci.»
Morgan fece un largo sorriso dietro le spalle di Coll. «Saremo nei paraggi, se avrai bisogno di noi. E' bello vederti ancora in forma, Par.»
Scivolò oltre la porta. «Sì, è proprio bello» disse Coll, e strinse forte la mano del fratello.
Quando se ne furono andati, Par restò steso per un po' con gli occhi aperti, lasciando che i pensieri si spingessero e si inseguissero. Le domande gli si affollavano in testa esigendo risposte che non era in grado di dare. Era stato inseguito e tormentato da Varfleet fino al Lago Arcobaleno, da Culhaven alla Pietra del Focolare, dalla Federazione e dagli Ombrati, da cose di cui non conosceva neppure l'esistenza. Era stanco e confuso; aveva quasi perduto la vita. Tutto faceva perno sulla sua magia, eppure la magia era stata praticamente inutile. Continuava a scappare da qualcosa, per dirigersi verso qualcos'altro senza riuscire a comprendere granché. Si sentiva indifeso. E nonostante la presenza di suo fratello e dei suoi amici, si sentiva stranamente solo.
L'ultimo pensiero, prima di cadere addormentato, fu che avvertiva un indefinibile senso di solitudine.
Dormì un sonno agitato, ma senza sogni, svegliandosi di frequente tra sussulti di frustrazione e di ansia che correvano senza meta per i meandri della sua mente come ratti tormentati. Continuò a svegliarsi durante la notte, fino all'alba: il cielo dietro alle tende delle finestre si illuminava gradualmente e la stanza era silenziosa e limpida. Uno Stor vestito di bianco attraversò per un attimo la stanza, emergendo dall'ombra come uno spettro, fermandosi al suo capezzale per tastargli il polso e la fronte con mani sorprendentemente calde, prima di voltarsi e svanire da dove era venuto. In seguito Par dormì profondamente, immergendosi in se stesso e galleggiando indisturbato in un mare nero e caldo.
Quando si svegliò stava piovendo di nuovo. Sbatté le palpebre

e rimase a fissare il grigiore della stanza. Sentiva il tamburellare delle gocce di pioggia contro la finestra e sul tetto, un insieme regolare di gocciolii e schizzi nel silenzio assoluto. Era giorno, lo vedeva dalla fessura delle tende. In lontananza il tuono rombava, echeggiando in scoppi lunghi e irregolari.
Con cautela Par si sollevò su un gomito. Il fuoco ardeva in una piccola stufa seminascosta nell'ombra che la sera precedente non aveva neppure notato. Essa dava alla stanza un calore avvolgente che lo cullava facendolo sentire al sicuro. Di fianco al letto c'erano del tè e dei biscotti. Si mise a sedere,, appoggiandosi alla testiera con i guanciali, e avvicinando a sé il vassoio. Era affamato e divorò i biscotti in un attimo. Poi bevve un po' di tè, che nel frattempo era diventato freddo, ma ancora delizioso.
Ne stava sorseggiando la terza tazza quando la porta si aprì silenziosamente e apparve Walker Boh. Lo zio indugiò per un attimo, vedendolo sveglio, poi chiuse piano la porta e si mise di fianco al letto, in piedi. Era vestito di color verde bosco, con casacca e calzoni legati stretti da una cintura, morbidi stivali di cuoio slacciati e infangati, un lungo mantello da viaggio macchiato di pioggia. Anche sul volto c'erano i segni della pioggia, e i peli scuri della barba erano fradici e incollati alla pelle.
Spinse il mantello da viaggio dietro le spalle. «Ti senti meglio?» chiese con calma.
Par annuì. «Molto meglio.» Mise da parte la tazza. «So bene di dovere ringraziare te per questo. Mi hai salvato dalle Malebestie. Mi hai riportato alla Pietra del Focolare. E' stata un'idea tua portarmi a Storlock. Coll e Morgan mi hanno riferito che sei ricorso anche alla magia per assicurarti che restassi vivo abbastanza a lungo da completare il viaggio.»
«La magia.» Walker ripeté piano la parola con voce distante. «Combinazione di parole e di gesti, una specie di variazione sui processi della canzone magica. L'eredità che ho ricevuto da Brin Ohmsford. Non ho la sventura di possedere in pieno i suoi poteri, solo la seccatura del loro riflesso. Eppure, di tanto in tanto, diventano il dono di cui parli tu. Posso interagire con un altro essere vivente, sentire la sua forza vitale e a volte posso trovare il modo di rafforzarla.» S'interruppe. «Comunque non so se la chiamerei magia.»
«E che cosa hai fatto alle Malebestie nella Vecchia Palude, quando hai preso le mie difese: quella non era forse magia?»
Lo zio distolse lo sguardo da Par. «Era una cosa che mi hanno insegnato» disse infine.
Par attese un momento, ma vedendo che Walker non aggiungeva altro, disse: «Ti sono grato di tutto, comunque. Grazie».
L'uomo scosse lentamente il capo. «Non merito i tuoi ringraziamenti. Tanto per cominciare, quello che è accaduto è colpa mia.»
Par si risistemò con attenzione sui guanciali. «Mi sembra di ricordare che l'hai già detto prima.»

Walker si spostò verso l'estremità del letto e sedette sul bordo. «Se ti avessi tenuto d'occhio come avrei dovuto, gli Gnomi Ragno non sarebbero mai entrati nella Valle. L'hanno fatto solo perché ho deciso di prendere le distanze da te. Intanto hai rischiato parecchio venendomi a cercare; il meno che avrei dovuto fare era assicurarmi che, una volta raggiuntomi, tu fossi al sicuro e non l'ho fatto.»
«Non ti considero colpevole di quello che è successo» disse Par con impeto.
«Ma io sì.» Walker si alzò, inquieto come un gatto, avviandosi a grandi passi alle finestre e mettendosi a scrutare la pioggia. «Vivo appartato perché ho scelto così. Altri uomini, in altri tempi, mi hanno fatto decidere che fosse la cosa migliore. Ma a volte dimentico che esiste una differenza tra dissociarsi e nascondersi. Ci sono dei limiti alle scadenze che si possono porre tra noi e gli altri, perché le leggi del nostro mondo non concedono spazio agli assoluti.» Si voltò, la pelle pallida contro il grigiore del giorno. «Tu mi cercavi scopertamente, senza protezione mentre io mi tenevo nascosto.»
Par non capiva del tutto quello che Walker stava cercando di dire, ma decise di non interromperlo, ansioso di saperne di più. Dopo un attimo Walker lasciò la finestra e si avvicinò. «Non sono mai venuto a trovarti da quando sei stato portato qui» disse, fermandosi al capezzale di Par. «Lo sapevi?»
Par annuì, sempre restando in silenzio. «Non perché ti stessi ignorando. Ma sapevo che eri al sicuro, che saresti guarito, e avevo bisogno di tempo per pensare. Sono stato nei boschi, solo. Sono tornato per la prima volta questa mattina. Gli Stor mi hanno detto che eri sveglio, che il veleno era stato espulso, e ho deciso di venirti a trovare.»
Si interruppe bruscamente, e distolse lo sguardo. Quando ricominciò a parlare scelse con cura le parole. «Ho riflettuto sui sogni.»
Seguì un altro breve silenzio. Par si sentì a disagio nel letto, e cominciava già a sentirsi stanco. Gli occorreva ancora un po' di tempo per recuperare le forze. Walker parve comprendere il problema e disse: «Non resterò a lungo».
Si sedette di nuovo lentamente. «Quando i sogni iniziarono avevo previsto che saresti venuto da me. Sei sempre stato impulsivo. Ho pensato a questa possibilità, a che cosa ti avrei detto.» Esitò. «Noi siamo vicini in un modo che tu non comprendi completamente, Par. Noi dividiamo l'eredità della magia, ma soprattutto dividiamo un futuro preordinato che potrebbe precludere il nostro diritto a una qualsiasi forma significativa di autodeterminazione.» S'interruppe di nuovo, sorridendo debolmente. «Quel che intendo dire, Par, è che siamo gli eredi di Brin e Jair Ohmsford, siamo gli eredi della magia della stirpe elfa di Shannara e custodi di un tesoro. Te ne ricordi, ora? Fu Allanon a darti questo incarico; fu lui che disse a Brin, mentre stava morendo, che gli Ohmsford avrebbero salvaguardato la magia per generazioni a venire finché

non sarebbe stata nuovamente necessaria.»
Par annuì lentamente: ora cominciava a capire. «Tu credi che noi potremmo essere quelli a cui l'incarico era destinato.»
«Sì, lo credo, e questa possibilità mi spaventa più di qualsiasi altra cosa in tutta la mia vita!» La voce di Walker era un sibilo profondo. «Mi terrorizza! Non voglio avere a che fare con i Druidi e i loro misteri! Non voglio avere nulla a che fare con la magia degli Elfi, con i suoi dettami e le sue perfidie! Voglio solo essere lasciato in pace, vivere la mia esistenza nel modo che ritengo utile e soddisfacente; questo è quanto desidero!»
Par abbassò gli occhi per difendersi dalla furia delle parole di Walker. Poi sorrise con tristezza. «A volte non ci è concesso scegliere, Walker.»
La risposta di Walker Boh giunse inaspettata. «E' proprio quello che ho deciso.» Quando Par rialzò lo sguardo il suo viso scarno si era indurito. «Aspettando che ti svegliassi, mentre mi tenevo in disparte dagli altri, là, nelle foreste dietro Storlock, sono arrivato a questa conclusione.» Scosse la testa. «I fatti e le circostanze talvolta cospirano contro di noi; se insistiamo con un atteggiamento intransigente al solo scopo di mantenere le nostre convinzioni, finiamo comunque col comprometterci. Salvaguardiamo una serie di principi solo per abbandonarne altri. Il mio restarmene nascosto nella Terrabuia per poco non ti è costato la vita. Potrebbe succedere ancora. E, in cambio, cosa costerebbe a me?»
Par scosse la testa. «Non puoi ritenerti responsabile per i rischi che ho deciso di correre, Walker. Nessun uomo può attribuirsi tanta responsabilità.»
«Oh, invece sì, Par. E deve farlo quando ne ha la possibilità. Ma non capisci? Se ho i mezzi, ho la responsabilità di impiegarli.» Scosse tristemente il capo. «Posso desiderare il contrario, ma questo non cambia la realtà dei fatti.»
Si raddrizzò. «Bene, sono venuto per dirti qualcosa, e non l'ho ancora fatto. Meglio che lo faccia, così poi potrai riposare.»
Si alzò, avvolgendosi nel mantello umido, come per evitare un brivido. «Vengo con te» disse semplicemente.
Par si irrigidì per la sorpresa. «Al Perno dell'Ade?»
Walker Boh annuì. «A incontrare lo spettro di Allanon, se è veramente lo spettro di Allanon a chiamarci, e a sentire quel che dirà. Al di là di questo non ti faccio promesse, Par. E non faccio neppure altre concessioni alla tua visione delle cose oltre ad ammettere che su una questione avevi ragione. Non possiamo fingere che il mondo inizi e finisca tra i confini che noi ergiamo. A volte dobbiamo riconoscere che invade le nostre vite, in modi che preferiremmo non avvenissero e dobbiamo affrontare le sfide che ci lancia.»
Il suo volto era segnato da emozioni che Par poteva solo immaginare. «Anch'io vorrei sapere qualcosa di ciò che è in serbo per me» mormorò.
Si abbassò e per un breve attimo la sua mano pallida, scarna, strinse quella di Par. «Riposa, adesso. Ci aspetta un altro

viaggio e abbiamo solo un giorno o due per organizzarlo. Lascia che me ne occupi io. Lo dirò agli altri e verrò a prendervi tutti quando sarà tempo di partire.»
Fece per andarsene, poi esitò e sorrise. «Cerca di avere un'opinione migliore di me, in seguito.»
Poi uscì dalla porta e sparì, lasciando Par sorridente.
Walker Boh mantenne la parola. Due giorni dopo era di ritorno: comparve al sorgere del sole con cavalli e provviste. Par si era alzato e aveva cominciato a camminare da un giorno e mezzo: si era in buona parte ripreso dalla sua esperienza alla Vecchia Palude. Era vestito e attendeva nel portico della casetta insieme a Steff e a Teel quando lo zio uscì dall'ombra della foresta con il suo seguito di approvvigionamenti, nella luce smorzata di una mattina coperta di nebbia.
«Ecco un tipo strano» mormorò Steff. «Non l'ho visto per più di cinque minuti in tutto il tempo che siamo rimasti qui. E ora eccolo di ritorno, come se niente fosse. Più uno spettro che un uomo.» Il sorriso di Steff era afflitto, il suo sguardo intenso.
«Direi che Walker Boh è abbastanza concreto» replicò Par senza guardare il Nano. «E a sua volta tormentato da spettri.»
«Spettri piuttosto coraggiosi, sarei incline a pensare.»
Par gli lanciò un'occhiata. «Ti spaventa ancora, vero?»
«Spaventarmi?» La voce di Steff era rauca, mentre rideva. «L'hai sentito, Teel? Sta tastando la mia corazza per vedere se ci sono dei punti deboli.» Voltò brevemente il viso pieno di cicatrici. «No, ragazzo della Valle, non mi spaventa più. Mi fa solo pensare.»
Sopraggiunsero Coll e Morgan e la piccola compagnia si preparò alla partenza. Alcuni Stor uscirono a salutarli: spettri di altro genere, vestiti di bianco e ammantati di un silenzio che si erano autoimposti e di una perpetua espressione ansiosa. Si riunirono in gruppi, attenti, curiosi, e alcuni si fecero avanti per aiutare i membri della compagnia a montare a cavallo. Walker parlò con uno o due di loro a voce così bassa che nessun altro riuscì a udire le sue parole. Poi salì con gli altri e li guardò in faccia.
«Buona fortuna a noi, amici miei» disse, e fece voltare il cavallo a ovest, verso le praterie.
Buona fortuna davvero, pregò silenziosamente Par Ohmsford.

## 13

La luce del sole si spandeva sulla superficie immobile del Lago Myrian, aprendosi un varco tra gli alberi lontani e colorando l'acqua di un vivido rosso-oro, il cui riflesso costringeva Wren Ohmsford a tenere gli occhi socchiusi.
Ancora un'ora o poco più, pensò, e sarebbe stato buio.
Si fermò sulla riva del lago e lasciò che solo per un attimo la solitudine dell'incombente crepuscolo si posasse su di lei. Tutt'intorno le Terre dell'Ovest si stendevano nel calore tremulo del giorno estivo morente, con la pigra compiacenza di un gatto addormentato, infinitamente indolente, in attesa dell'arrivo

della notte e del fresco che essa avrebbe portato.
Wren era in ritardo.
Scrutò qua e là con lo sguardo per un attimo, cercando le tracce che aveva perduto un centinaio di metri più indietro e non trovò niente. Egli poteva anche essere svanito nel nulla.
Si era dato un gran daffare, nel suo gioco al gatto e il topo, decise Wren; forse era stata lei, la causa di tutto.
Quel pensiero la sostenne mentre si spingeva avanti, scivolando silenziosamente tra gli alberi, sulla riva del lago, perlustrando il terreno tra le foglie cadute, con rinnovata determinazione.
Era piccola e minuta, ma forte e resistente. La pelle era scura per le intemperie e il sole e i capelli biondo cenere erano quasi da ragazzo, corti e ricciuti, aderenti al capo. I lineamenti erano elfi, sotTiili : le sopracciglia folte e molto curve, le orecchie piccole e appuntite; gli zigomi alti le davano uno sguardo acuto. Aveva gli occhi nocciola che vagavano inquieti mentre avanzava alla ricerca di qualcosa.
Scoprì il suo primo errore un centinaio di metri più avanti, un pezzetto di cespuglio spezzato, e il secondo, un'orma di stivale contro un cumulo di sassi, subito dopo. Sorrise involontàriamente, la sua sicurezza crebbe e sollevò in anticipo il randello ben levigato che portava con sé. Lo avrebbe preso, promise a se stessa.
Il lago penetrava tra gli alberi, formando una profonda insenatura, e Wren fu costretta a tornare indietro e a attraversare un folto gruppo di pini. Rallentò, muovendosi con maggior cautela. Gli occhi le lampeggiavano. I pini cedevano il passo a una massa di cespugli che cresceva abbarbicata a un boschetto di cedri. L'aggirò, scorgendo un graffio fatto di fresco su una radice. Sta perdendo la sua cautela, pensò, o vuole che io lo creda.
Vide la trappola all'ultimo momento, proprio mentre stava per metterci piede. Le corde correvano da una botola accuratamente nascosta fino a un gruppo di cespugli, e da lì a un robusto alberello, piegato e legato. Se non l'avesse notato, sarebbe stata afferrata per i piedi e lasciata a penzolare.
Scoprì la seconda trappola immediatamente più in là, meglio mimetizzata e sistemata apposta per catturarla se avesse evitato la prima. Scansò anche questa e si fece ancora più cauta.
Anche così, rischiò di non vederlo quando egli si calò dall'acero, meno di cinquanta metri più avanti. Stanco di sforzarsi di farla smarrire nei boschi egli aveva deciso di concludere la faccenda con metodi più spicci. Si lasciò cadere silenziosamente mentre lei scivolava all'ombra del vecchio albero e solo l'istinto la salvò. Si gettò di lato mentre lui piombava a terra, calando il suo randello e colpendolo sulle spalle possenti, con un botto sonoro. L'aggressore non si diede cura del colpo e si rialzò in piedi con un grugnito. Era enorme, un uomo di dimensioni formidabili, che sembrava ancora più massiccio all'interno di quella piccola radura. Balzò su Wren, che usò il randello

come punto d'appoggio per saltare via. Scivolò e cadde, e lui le fu sopra con una rapidità sorprendente. Wren rotolò, bloccandolo col bastone, poi si divincolò, estrasse il pugnale di riserva e spinse la lama di piatto contro la pancia di lui.
Il volto abbronzato e barbuto si voltò per incontrare quello di Wren, e gli occhi incantati la guardarono. «Sei morto, Garth» gli disse la ragazza, sorridendo. Poi alzò le dita per esprimere a segni le parole.
Il gigantesco Vagabondo cadde in un buffo gesto di sottomissione prima di voltarsi e rimettersi in piedi. Poi anche lui sorrise. Si spazzolarono gli abiti impolverati e restarono a fissarsi l'un l'altra, sorridendo nella luce morente. «Sto migliorando, vero?» chiese Wren, gesticolando con le mani mentre pronunciava quelle parole.
Garth replicò silenziosamente, muovendo rapido le dita nel linguaggio dei sordomuti che le aveva insegnato. «Va meglio, ma non è ancora abbastanza» tradusse la ragazza. Il suo sorriso si fece più aperto, mentre si avvicinava per agguantarlo alla spalla. «Non andrà mai abbastanza bene per te, temo. Altrimenti, perderesti il lavoro!»
Raccolse da terra il randello e finse per gioco di attaccare il suo compagno; questi fece un balzo all'indietro, messo in allarme. Si fronteggiarono per un attimo e poi ripresero la strada per la riva del lago. Proprio dietro alla baia a non più di mezz'ora di strada, si trovava una piccola radura, un luogo perfetto per accamparsi per quella notte. Wren l'aveva notata nel corso della caccia e ora vi si stava dirigendo.
«Sono stanca, mi fa male dappertutto e non mi sono mai sentità meglio» disse la ragazza con allegria mentre camminavano godendosi gli ultimi raggi di sole della giornata, aspirando i profumi della foresta, sentendosi viva e appagata. Cantò a bocca chiusa qualche canzone dei Vagabondi che parlava di vita libera, del presente e del futuro. Garth la seguiva come un'ombra silenziosa alle sue spalle.
Trovarono la radura che cercavano, accesero il fuoco, prepararono e consumarono la cena e bevvero da una grande borraccia da birra fatta di pelle. La notte era calda e rassicurante e i pensieri di Wren Ohmsford vagavano soddisfatti.
Avevano a disposizione altri cinque giorni prima del tempo previsto per il ritorno. Le piaceva proprio uscire nella foresta con Garth: le loro escursioni erano eccitanti e piene di sfide. Il grosso Vagabondo era il migliore dei maestri, il tipo che lasciava che i suoi allievi imparassero dall'esperienza. Nessuno ne sapeva più di lui quando si trattava di inseguimenti, nascondigli, trappole, botole e scherzi di ogni genere, ed era impareggiabile nella nobile arte della sopravvivenza. Era stato il suo precettore da sempre. Wren non si era mai domandata perché l'avesse scelta, ma era felice che fosse accaduto.
Ascoltò per un attimo i suoni della foresta, cercando, come d'abitudine, di visualizzare quel che udiva muoversi nell'oscurità. La vita che conduceva era dura, ma non riusciva più a

immaginarne un'altra. Era una Vagabonda nata, e aveva sempre vissuto con i Vagabondi, a parte i primissimi anni della sua infanzia quando stava a Valle d'Ombra, il rifugio nelle Terre del Sud, insieme ai suoi cugini Ohmsford. Da anni ormai era tornata nelle Terre dell'Ovest, viaggiando con Garth e con gli altri che l'avevano adottata dopo la morte dei suoi genitori, che le avevano insegnato le loro abitudini e mostrato la loro vita. Tutte le Terre dell'Ovest appartenevano ai Vagabondi, dal territorio del Kershalt alle montagne dell'Irrybis, dalla valle di Rhenn allo spartiacque Azzurro. Un tempo quei territori appartenevano anche agli Elfi. Ma ormai tutti gli Elfi se n'erano andati. Erano diventati parte della leggenda, dicevano i Vagabondi. Avevano perso interesse per il mondo degli esseri mortali tornando al mondo fatato.

Alcuni non erano d'accordo; dicevano che gli Elfi se ne stavano ancora là, nascosti. Wren non sapeva se fosse vero. Sapeva solo che avevano abbandonato un paradiso selvaggio. Garth le passò la borraccia e Wren bevve a lunghi sorsi, poi gliela restituì. Cominciava ad avere sonno. Di solito beveva poco. Ma quella sera si sentiva particolarmente fiera di se stessa. Non succedeva spesso che riuscisse ad avere la meglio su Garth.

Lo osservò per un attimo, pensando a quanto era diventato importante per lei. Il tempo trascorso a Valle d'Ombra sembrava appartenere a un passato lontano, anche se aveva tanti ricordi: pensava ancora agli Ohmsford, specialmente a Par e a Coll. Un tempo erano stati la sua unica famiglia. Ma sembrava che tutto fosse accaduto in un'altra vita. Ora era Garth la sua famiglia, suo padre, sua madre e suo fratello, tutto in uno: la sola vera famiglia che ormai conoscesse. Gli era legata come non lo era mai stata a nessun altro. Gli voleva molto, molto bene.

Comunque, ammise, a volte si sentiva esclusa da tutti, anche da lui; orfana, senza casa, una randagia passata da una famiglia all'altra, senza appartenere a nessuno, senza sapere chi veramente fosse. Le dispiaceva non saperne di più, e che nessun altro la potesse informare in qualche modo. Aveva fatto domande abbastanza spesso, ma le spiegazioni erano state sempre vaghe. Suo padre era stato un Ohmsford. Sua madre una Vagabonda. Non era chiaro il modo in cui erano morti. Non si sapeva con certezza che cosa fosse accaduto agli altri membri più prossimi della sua famiglia. Il nome dei suoi antenati era sconosciuto.

In effetti, possedeva solo un oggetto in grado di fornire un indizio sulla sua identità. Era una piccola borsa di pelle che portava appesa al collo e che conteneva tre pietre di forma perfetta. Pietre Magiche, si sarebbe potuto pensare, ma guardandole da vicino ci si accorgeva che erano sassi comuni, dipinti d'azzurro. Le avevano trovate su di lei, da bambina, e costituivano tutto quanto Wren possedeva per indicare l'eredità che avrebbe potuto essere sua.

Sospettava che Garth ne sapesse qualcosa. Quando glielo aveva domandato egli aveva risposto che non era vero, ma qualcosa, nel modo in cui aveva negato, l'aveva convinta che stava solo cercando di essere elusivo. Garth sapeva mantenere i segreti meglio di molti altri, ma Wren lo conosceva troppo bene per farsi ingannare completamente. A volte, quando ci pensava, voleva costringerlo a darle una risposta, furiosa e frustrata per il suo rifiuto di essere sincero con lei in questa faccenda quanto lo era in tutto il resto. Ma si era tenuta la sua rabbia e la sua frustrazione. Non era il caso di mettere alle strette Garth. Al momento opportuno, avrebbe parlato.

Si strinse nelle spalle come finiva sempre col fare ogni volta che ripensava alle vicende della sua famiglia. Che differenza faceva? Era quella che era, qualunque fosse il suo linguaggio. Era una fanciulla Vagabonda, con una vita che i più avrebbero invidiato, se solo si fossero presi la briga di essere onesti con se stessi. Il mondo intero le apparteneva, perché non era legata a nessun luogo in particolare. Poteva andare dove voleva e fare quello che le piaceva, e questo era assai più di quanto molti avrebbero potuto desiderare. Inoltre, la maggior parte dei suoi compagni Vagabondi erano di incerto lignaggio e non se ne lamentavano di certo. La loro gioia era nella libertà, nella loro capacità di avanzare pretese su qualsiasi cosa o persona di cui decidessero di interessarsi. E questo non era forse abbastanza per lei?

Smosse la polvere davanti a lei con lo stivale. Ma certo, nessuno di loro era un Elfo, no? Nessuno di loro possedeva il sangue degli Ohmsford-Shannara, col suo passato di magia elfa. Nessuno di loro era tormentato dai sogni...

Gli occhi nocciola di Wren mutarono direzione rapidamente, rendendosi conto che Garth la stava guardando. Gli diede a gesti qualche vago cenno di risposta pensando, al tempo stesso, che nessuno degli altri Vagabondi era stato allenato in modo così completo alla sopravvivenza come lei e domandandosene il perché.

Bevvero ancora un po' di birra, ravvivarono il fuoco, e si avvolsero nelle coperte. Wren restò sveglia più a lungo di quanto desiderasse, concentrata sulle domande senza risposta e sui dubbi irrisolti che caratterizzavano la sua vita. Quando si addormentò, continuò a rigirarsi senza posa tra le coperte, tormentata da frammenti di sogni che le scivolavano addosso come gocce di pioggia tra le dita durante un temporale estivo, sogni che venivano dimenticati altrettanto rapidamente.

Era l'alba quando si svegliò; il vecchio era seduto proprio davanti a lei al di là del fuoco e rigirava oziosamente le ceneri con un lungo bastone. «E' l'ora» fece quello.

Sbatté le palpebre, incredula, poi uscì con un guizzo dalle coperte. Garth stava ancora dormendo, ma si svegliò al suo movimento improvviso. Wren afferrò il randello che teneva al fianco mentre i pensieri le si alternavano alle domande. Da dove veniva quel vecchio? Come era riuscito ad avvicinarsi

tanto senza svegliarli?
Il vecchio alzò un braccio ossuto con aria rassicurante, dicendo: «Non vi agitate tanto. Ringraziatemi solo per avervi lasciato dormire».
Ora anche Garth si era alzato e stava accucciato, ma con grande sorpresa di Wren il vecchio cominciò a parlare al Vagabondo nel linguaggio dei segni, dicendo che non aveva intenzioni malvage. Garth esitò, chiaramente sorpreso, poi si rimise a sedere, con aria guardinga.
«Come mai conosci il linguaggio dei segni?» chiese Wren. Non aveva mai visto nessuno così abile fuori dal campo dei Vagabondi.
«Oh, conosco un paio di cosucce sui misteri della comunicazione» replicò in modo burbero il vecchio, mentre lasciava trapelare un sorriso di soddisfazione. La pelle del vecchio era scurita e segnata dal tempo, i capelli e la barba erano bianchi e a ciuffi, la figura sottile magra come uno spaventapasseri.
«Per esempio» disse, «so che si possono mandare messaggi scritti su carta, o a parole, o con le mani...» S'interruppe. «E persino attraverso sogni.»
Wren trattenne il respiro bruscamente. «Chi sei?»
«Ma guarda» disse il vecchio, «sembra essere la domanda preferita da tutti. Il mio nome non ha importanza. Ciò che conta è che sono stato mandato a dirti che non puoi più permetterti di ignorare i sogni. Quei sogni, giovane Vagabonda, vengono da Allanon.»
Mentre parlava gesticolava verso Garth, ripetendo le parole con il linguaggio delle dita, abile come se l'avesse fatto per tutta la vita. Wren era consapevole dello sguardo del grosso Vagabondo puntato su di lei, ma non riusciva a distogliere gli occhi dal vecchio. «Come fai a sapere dei sogni?» gli chiese piano.
Allora il vecchio le disse chi era: era Cogline, un ex Druido richiamato di forza in servizio perché i veri Druidi se n'erano andati dalle Quattro Terre e non c'era nessun altro in grado di recarsi dai membri della famiglia Ohmsford per avvertirli che i sogni erano reali. Le disse che era stato inviato dallo spettro di Allanon per convincerla che i sogni dicevano la verità: le Quattro Terre erano in grave pericolo, la magia era quasi andata perduta e solo gli Ohmsford avrebbero potuto farla rivivere. Dovevano recarsi da lui la prima notte di luna nuova per scoprire che cosa bisognava fare. Terminò dicendo che era andato prima da Par Ohmsford, poi da Walker Boh, anche loro avevano fatto i sogni; e ora era venuto da lei.
Quando il vecchio ebbe finito di parlare Wren rifletté per un attimo, prima di replicare. «I sogni mi tormentano ormai da qualche tempo» ammise. «Pensavo che fossero sogni come tutti gli altri, niente di più. La magia degli Ohmsford non ha mai fatto parte della mia vita...»
«E ti domandi se sei veramente una Ohmsford» la interruppe il vecchio. «Non ne sei certa, vero? Se non sei una Ohmsford,

allora la magia non ha nulla a che fare con la tua vita, e secondo te potrebbe anche essere così, non è vero?»
Wren lo fissò stupefatta. «Come sai tutto questo, Cogline?» Non metteva in dubbio che egli fosse effettivamente colui che aveva affermato di essere; lo accettava perché credeva che non fosse veramente importante. «Come puoi sapere tante cose su di me?» Si chinò in avanti, improvvisamente ansiosa. «Sai veramente chi sono io?»
Il vecchio si strinse nelle spalle. «Non è poi così importante sapere chi sei quanto chi potresti essere» rispose enigmatico. «Se desideri saperne di più, allora fai quello che i sogni ti hanno chiesto. Vieni al Perno dell'Ade e parla con Allanon.»
Wren si tranquillizzò, lanciando una breve occhiata a Garth, prima di tornare con lo sguardo al vecchio. «Tu stai giocando con me» gli disse.
«Forse.»
«Perché?»
«Be', è piuttosto semplice. Se ciò che ti ho detto ti incuriosisce a sufficienza, potresti decidere di fare quello che ti ho chiesto e venire con me. Ho scelto di punire e rimproverare gli altri membri della tua famiglia; con te ho pensato di poter tentare un approccio diverso. E' rimasto poco tempo e io sono solo un vecchio. Ormai mancano appena sei giorni alla luna nuova. Anche a cavallo, ci vorranno almeno quattro giorni per raggiungere il Perno dell'Ade, cinque, se anch'io dovrò fare il viaggio.»
Continuava a tradurre in segni tutto quello che diceva e questa volta Garth reagì con una domanda improvvisa. Il vecchio rise. «Se deciderò di fare il viaggio? Sì, perbacco, credo di sì. Ormai sono settimane che mi occupo di faccende di spettri. Credo di aver acquisito il diritto di conoscere la conclusione di tutta questa storia.» S'interruppe, pensieroso. «Inoltre non sono del tutto certo che mi sia stata offerta una possibilità di scelta...» Cambiò espressione.
Wren lanciò un'occhiata verso est dove il sole era una palla di fuoco bianchissima appoggiata all'orizzonte, velata dalle nuvole e dalla foschia; il suo calore era ancora lontano. I gabbiani volavano bassi sulle acque del Myrian, impegnati nella pesca. Il silenzio perfetto del primo mattino lasciava che i pensieri vagassero indisturbati nella mente di Wren.
«E mio cugino...?» iniziò, poi si trattenne. Quella parola suonava sbagliata. La allontanava da lui in un modo che non le piaceva. «Par, che cosa ha detto che avrebbe fatto?» terminò.
«Ha detto che ci avrebbe pensato» replicò il vecchio. «Lui e suo fratello. Erano insieme, quando li ho trovati.»
«E mio zio?»
L'altro si strinse nelle spalle. «Lo stesso.»
Ma qualcosa negli occhi del vecchio sosteneva il contrario. Wren scosse il capo. «Stai ancora prendendoti gioco di me. Che cos'hanno detto?»
Gli occhi del vecchio si fecero piccini. «Giovane Vagabonda,

stai mettendo alla prova la mia pazienza. Non ho la forza di starmene qui seduto a ripeterti intere discussioni parola per parola così che tu le possa usare come pretesto per decidere. Non sai pensare per conto tuo? Se andranno, lo faranno per una ragione precisa e non per una qualsiasi. E perché tu non dovresti fare lo stesso?»
Wren Ohmsford era irremovibile. «Che cosa hanno detto?» ripeté, soppesando attentamente ogni parola, prima di pronunciarla.
«Quello che vogliono!» sbottò l'altro, mentre con le dita, rapidissimo, forniva la traduzione a Garth, anche se i suoi occhi non lasciavano mai quelli di Wren. «Sono forse un pappagallo che deve ripetere le frasi altrui per il tuo divertimento?»
La fissò con aria di sfida per un attimo, poi alzò le mani.
«Molto bene! Allora eccoti tutta la faccenda! Il giovane Par e suo fratello con lui sono stati cacciati da Varfleet a opera della Federazione per aver usato la magia raccontando storie del passato della famiglia e dei Druidi. L'ultima volta che l'ho visto, aveva intenzione di andare a casa per ripensare un po' ai sogni. A quest'ora deve avere scoperto che non era possibile tornare, che la sua patria è nelle mani della Federazione e che i suoi genitori, gente che un tempo faceva parte della tua razza, sono prigionieri!»
Wren sobbalzò per la sorpresa, ma il vecchio la ignorò. «Per Walker Boh è un'altra faccenda. Crede di esser tagliato fuori dalla famiglia Ohmsford. Vive solo e gli piace così. Non vuole avere nulla a che fare con la famiglia, il mondo in generale e i Druidi in particolare. Crede di essere il solo a conoscere il modo giusto di usare la magia, crede che noi tutti, in possesso di qualche piccola abilità, siamo incapaci di ragionare! Dimentica chi ha avuto per maestro, e che cosa ha imparato!
Lui...»
«Tu» si intromise Wren.
«Blatera di qualche missione di cui si è autoincaricato per...» S'interruppe di botto. «Come? Che hai detto?»
«Tu» ripeté Wren, gli occhi incollati su di lui. «Un tempo tu sei stato il suo maestro, vero?»
Seguì un momento di silenzio, mentre gli occhi acuti del vecchio la studiavano con grande attenzione. «Sì, ragazza, sono stato io. Sei soddisfatta adesso? E' questa la rivelazione che attendevi con tanta ansia? O hai bisogno di qualcos'altro?»
Aveva dimenticato di tradurre in segni quello che stava dicendo, ma Garth pareva aver letto il movimento delle sue labbra. Richiamò l'attenzione di Wren, annuendo in segno d'approvazione. Cerca sempre di apprendere qualcosa sul conto del tuo avversario che egli non vuole farti sapere, così le aveva insegnato. Ti dà un certo vantaggio.
«Dunque non ha intenzione di andare, vero?» chiese con impazienza Wren. «Walker, voglio dire.»
«Ah!» esclamò il vecchio, soddisfatto. «Proprio quando ho appena concluso che sei una ragazza davvero in gamba, mi dimostri il contrario!» Sollevò il sopracciglio su quel viso rugoso.

«Walker Boh dice che non ha intenzione di andare ed è convinto di non andare. Ma lo farà! E anche il giovane Par. Ecco ciò che accadrà. A volte le cose vanno proprio nel modo che meno ci si aspetterebbe. O forse è solo la magia dei Druidi al lavoro che sconvolge le promesse e i giuramenti che pronunciamo così incautamente, facendoci volgere in direzioni che credevamo non saremmo mai stati indotti a prendere.»
Scosse il capo, divertito. «E' sempre stato un effetto sconcertante.» Si avvolse nel mantello e si chinò in avanti. «Ora, che sarà di te, piccola Wren? Sarai un falco coraggioso o un imboscato fifone?»
Wren sorrise inconsapevolmente. «E perché non entrambi, a seconda delle necessità?» chiese.
Il vecchio borbottò con impazienza. «Perché la situazione esige che tu sia l'uno o l'altro. Scegli.»
Wren lasciò che lo sguardo si rivolgesse brevemente a Garth, poi ai boschi, scivolando nelle profondità ombrose, dove la luce del sole non era ancora penetrata. Tutti i pensieri e le domande della notte precedente le tornarono alla mente, sfrecciando con tormentosa insistenza. Bene, sapeva benissimo che poteva andare, se voleva. I Vagabondi non potevano fermarla, neppure Garth, che forse avrebbe insistito per andare con lei. Poteva affrontare lo spettro di Allanon. Poteva parlare con lo spettro di una leggenda, un uomo che, secondo molti, non era neppure esistito. Poteva rivolgergli le domande che si trascinava dietro ormai da molti anni e forse ottenere qualche risposta, magari giungere a comprendere qualcosa di cui aveva sempre sentito la mancanza. Un compito piuttosto ambizioso, pensò. Ma anche affascinante.
Sentì la luce del sole scivolarle sul naso, facendole il solletico. Avrebbe significato riunirsi a Par, a Coll e a Walker Boh, l'altra famiglia, che forse non era affatto una famiglia. Arricciò le labbra, pensosa. Forse le sarebbe piaciuto.
Ma avrebbe anche significato affrontare la realtà dei sogni, o almeno l'interpretazione di uno spettro. E questo poteva portare a un cambiamento della sua vita, vita di cui era perfettamente soddisfatta. Poteva voler dire rovinarla completamente, coinvolgerla in faccende che era meglio evitare.
La sua mente correva. Sentiva la presenza della piccola borsa con le pietre dipinte che le premevano sul petto, quasi a rammentarle cosa sarebbe potuto succedere. Inoltre conosceva le storie degli Ohmsford e dei Druidi ed era titubante.
Poi, inaspettatamente, si ritrovò a sorridere. Da quando in qua la cautela le aveva impedito di fare qualcosa? Per tutte le ombre! Era una porta aperta che implorava di essere spalancata! Come avrebbe potuto continuare a vivere con se stessa se non avesse colto quell'opportunità?
Il vecchio interruppe i suoi pensieri. «Giovane Vagabonda, comincio a stancarmi. Queste vecchie ossa hanno bisogno di movimento per non arrugginirsi. Dimmi qual è la tua decisione. O anche tu, come il resto della tua famiglia, hai bisogno di

un tempo incalcolabile per rimuginare sulla questione?»
Wren lanciò un'occhiata a Garth, inarcando un sopracciglio. Il cenno di assenso del gigantesco Vagabondo fu appena percepìbile.
Poi Wren tornò a guardare Cogline. «Sei così irascibile, nonnino!» lo rimproverò. «Dov'è finita la tua pazienza?»
«Se n'è andata con la gioventù, ragazza mia» disse, con voce inaspettatamente dolce. Incrociò le mani. «Allora, che si fa?»
Wren sorrise. «Il Perno dell'Ade e Allanon» rispose. «Che altro ti aspettavi?»
Ma il vecchio non rispose.

## 14

Cinque giorni dopo, mentre il sole lanciava fiammate di rosso e di viola lungo l'orizzonte occidentale, come fuochi d'artificio che solo l'estate è in grado di regalare, Wren, Garth e il vecchio che aveva sostenuto di essere Cogline raggiunsero la base dei Denti del Drago e l'inizio del sentiero roccioso, stretto e serpeggiante che conduceva alla Valle d'Argilla e al Perno dell'Ade.
Par Ohmsford fu il primo a scorgerli. Si era arrampicato sul sentiero per qualche centinaio di metri, fino a raggiungere uno sperone roccioso; qui si era seduto per osservare le distese del Callahorn che degradavano verso sud e per stare un po' solo. Era arrivato con Coll, Morgan, Walker, Steff e Teel solo il giorno prima e la sua pazienza, nell'attendere l'arrivo del primo giorno di luna nuova, si era fatta sempre più limitata. Era quasi completamente immerso nell'ammirazione per la maestà del tramonto, quando intravide il bizzarro terzetto che avanzava a cavallo, emergendo nel bagliore da uno schermo di pioppi e avanzando verso di lui. Si mise lentamente in piedi, rifiutando da principio di credere ai suoi occhi. Poi, dopo aver verificato che non si sbagliava, balzò giù dal suo piedistallo e si avviò di corsa lungo il sentiero per dare la notizia agli altri componenti della piccola compagnia che si erano accampati lì sotto.
Wren arrivò al campo quasi prima di lui. I suoi occhi acuti da Elfo lo scorsero nello stesso attimo in cui lui la vide. Istintivamente Wren lasciò che i suoi compagni di viaggio la seguissero come meglio potevano e incitò il cavallo a lanciarsi a rotta di collo, giungendo in un attimo all'accampamento; balzò di sella prima che il cavallo si fosse fermato, corse verso Par con un urlo selvaggio e lo abbracciò. Dopo che ebbe finito con lui riservò lo stesso saluto a Coll, stupefatto ma deliziato. Walker ottenne un più riservato bacio sulla guancia e Morgan, che Wren ricordava a malapena dai tempi dell'infanzia, una stretta di mano e un cenno di saluto.
Mentre i tre fratelli Ohmsford, perché sembravano veramente tali, anche se Wren non era una sorella in tutto e per tutto, si scambiavano abbracci e parole di saluto, gli altri se ne stavano lì un po' a disagio, scrutandosi l'un l'altro con occhiate circospette. La maggior parte dell'attenzione era riservata a

Garth che era grosso il doppio degli altri. Indossava gli abiti a colori sgargianti tipici dei Vagabondi e quell'abbigliamento vistoso lo faceva sembrare ancora più imponente. Affrontò gli sguardi attoniti degli altri senza il minimo imbarazzo, sicuro e implacabile. Dopo un istante Wren si ricordò di lui e iniziò il doveroso giro di presentazioni. Par la imitò, presentando Steff e Teel. Cogline era discosto dagli altri; visto che comunque tutti sembravano sapere chi fosse, non ci fu nessuna presentazione ufficiale. Cenni di saluto, strette di mano, scambi di gentilezze, ma non scomparve l'espressione di cautela sul volto dei più. Poi tutti si spostarono verso il fuoco acceso al centro dell'accampamento per dividersi la cena che i Nani stavano preparando quando Wren e i suoi compagni erano apparsi e la nuova compagnia si divise rapidamente in piccoli gruppi. Steff e Teel si dedicarono al completamento della cena, muti, chini sulle pignatte; Walker si ritirò in una zona ombrosa sotto un pino scheletrico; e Cogline scomparve tra le rocce, senza una parola per nessuno. Lo fece così silenziosamente che era svanito prima che gli altri se ne accorgessero.

Ma Cogline non era veramente considerato parte del gruppo e nessuno se ne preoccupò troppo. Par, Coll, Wren e Morgan si riunirono vicino ai cavalli, togliendo le selle e strigliandoli, parlando dei vecchi tempi, dei vecchi amici, dei luoghi in cui erano stati, delle cose che avevano visto e delle vicissitudini della vita.

«Sei molto cresciuta, Wren» si stupì Coll. «Non sei più quella ragazzina magra come una scopa che ricordavo.»

«Corri a cavallo selvaggia come il vento! Per te non ci sono confini!» Par rise, allargando le braccia con un gesto che voleva contenere tutto il vasto mondo.

Wren restituì il sorriso. «La mia vita è migliore delle vostre; ve ne state sempre tranquilli a cantare vecchie storie e a stanare cani annoiati. Le Terre dell'Ovest sono il posto giusto per chi ha lo spirito libero.» Poi il sorriso svanì. «Il vecchio, Cogline, mi ha raccontato quel che è successo alla valle. Jaralan e Mirianna sono stati anche i miei genitori per un po', e li ricordo ancora con affetto. Mi ha detto che sono prigionieri. Avete saputo qualcosa di loro?»

Par scosse la testa. «Non abbiamo smesso di scappare da quando abbiamo lasciato Varfleet.»

«Mi dispiace, Par.» C'era un autentico dolore nel suo sguardo. «La Federazione fa del suo meglio per rendere la nostra vita un inferno. Anche le Terre dell'Ovest hanno la loro dose di soldati e di lacchè dell'amministrazione, anche se è un paese che tendono a ignorare. Comunque i Vagabondi sanno come evitarli. Se si rivelasse necessario sareste i benvenuti tra noi.»

Par l'abbracciò di nuovo, brevemente. «Prima è meglio scoprire come andrà a finire questa faccenda dei sogni» mormorò.

Mangiarono carne cotta in padella, pane croccante appena sfornato, verdure stufate, formaggio e noci, innaffiando il pasto

con birra e acqua, mentre guardavano il sole che scompariva dietro l'orizzonte. Tutti furono d'accordo che il cibo era buono, con grande soddisfazione di Steff, che lo aveva preparato. Cogline non si fece vedere, ma gli altri cominciarono a parlare tra loro un po' più liberamente; tutti tranne Teel, che pareva non aver voglia di intervenire. Per quanto ne sapeva Par, lui era stato l'unico, a parte Steff, a cui la ragazza Nana avesse mai rivolto la parola.

Terminato il pasto Steff e Teel si incaricarono di lavare i piatti; gli altri, mentre il crepuscolo scivolava lentamente nella notte, si divisero: qualcuno preferì restare solo, altri si allontanarono in coppia. Coll e Morgan scesero a una sorgente a qualche centinaio di metri di distanza per prendere acqua fresca e Par si ritrovò a gironzolare tranquillo sul sentiero che conduceva alle montagne e alla Valle d'Argilla, in compagnia di Wren e del gigante Garth.

«Sei già stato laggiù?» chiese Wren mentre camminavano, puntando il dito in direzione del Perno dell'Ade.

Par scosse la testa. «Mancano ancora parecchie ore e nessuno sembra avere molta voglia di affrettare le cose. Persino Walker si è rifiutato di recarsi là prima del tempo stabilito.» Lanciò un'occhiata al cielo dove grappoli di stelle punteggiavano l'universo in disegni intricati e una piccola luna crescente, quasi invisibile, stava appesa all'orizzonte settentrionale. «Domani notte» disse.

Wren non rispose. Camminarono in silenzio finché raggiunsero lo sperone di roccia su cui si era seduto Par qualche minuto prima. Qui si fermarono, guardando giù verso la campagna che si stendeva a sud.

«Anche tu hai fatto i sogni?» chiese Wren e cominciò a descrivere i suoi. Par annuì e la ragazza riprese: «Che ne pensi?»

Par si appoggiò alla roccia e gli altri sedettero con lui. «Credo che dieci generazioni di Ohmsford abbiano passato la loro vita, fin dai tempi di Brin e Jair, aspettando che questo accadesse. Secondo me la magia della stirpe elfa di Shannara, che ora è la magia degli Ohmsford va al di là della nostra capacità di comprensione. Credo che Allanon, o almeno il suo spettro, ci dirà cos'è ciò che non comprendiamo.» S'interruppe. «Credo che possa trattarsi di qualcosa di stupefacente e terribile.»

Era consapevole dello sguardo fisso di Wren su di lui, quei profondi occhi color nocciola, e si strinse nelle spalle con atteggiamento di scusa. «Non voglio fare il melodrammatico. Ma questa è la mia sensazione.»

Wren traduceva automaticamente le opinioni di Par per Garth, che da parte sua non lasciava trasparire il suo pensiero. «Tu e Walker avete a disposizione qualche tipo di magia» disse con calma. «Io no. Che mi dici di questo?»

Par scosse il capo. «Non ne sono certo. La magia di Morgan in questi tempi è più potente della mia; eppure lui non è stato convocato.» Continuò raccontandole lo scontro con l'Ombrato

e come il cavaliere aveva scoperto la magia che giaceva in letargo nella Spada di Leah. «Mi capita di chiedermi come mai i sogni non gli abbiano ordinato di presentarsi al posto mio, considerando che la canzone magica è stata di minima uTiili tà.»
«Ma tu non conosci completamente il potere della tua magia, Par» disse Wren tranquillamente. «Dovresti ricordare, dalle antiche storie, che nessuno degli Ohmsford, da Shea in poi, comprese in pieno ogni cosa quando cominciò le sue ricerche sull'uso delle magie Elfe. Non potrebbe valere la stessa cosa anche per te?»
Sì, potrebbe essere così, ammise Par con un brivido. Alzò il capo. «O per te, Wren. Che ne dici?»
«No, no, Par Ohmsford. Sono una semplice ragazza Vagabonda, senza una goccia del sangue che tramanda la magia di generazione in generazione.» Rise. «Temo di dovermi accontentare di una borsa piena di finte Pietre Magiche!»
Anche Par rise, rammentando la piccola borsa di pelle con i sassi dipinti che, da bambina, Wren aveva conservato così gelosamente. Si raccontarono per un po' episodi della loro vita: quello che avevano fatto, dove erano stati e chi avevano incontrato nel corso dei loro viaggi. C'era un'atmosfera rilassata, come se la loro separazione fosse durata poche settimane invece che anni interi. Era tutto merito di Wren, decise Par. Era stata lei a metterlo immediatamente a proprio agio. Era colpito dall'incredibile sicurezza che mostrava: una ragazza così libera, selvaggia, chiaramente soddisfatta della vita con i Vagabondi, apparentemente non influenzata da esigenze o costrizioni che avrebbero potuto trattenerla. Era una ragazza forte, sia dentro sia fuori e Par l'ammirava molto. Si trovò a desiderare di poter esibire almeno una briciola del suo coraggio.
«Che te ne pare di Walker?» gli chiese Wren dopo un po'.
«Freddo e distante» rispose Par immediatamente. «Ancora tormentato da demoni che non riesco neppure lontanamente a comprendere. Parla della sua sfiducia per la magia degli Elfi e dei Druidi, eppure lui stesso sembra possedere una magia che usa con una certa libertà. Non riesco proprio a capirlo.»
Wren tradusse i commenti di Par per Garth e il gigantesco Vagabondo rispose con un breve gesto. Wren lo guardò con sguardo indagatore, poi disse a Par: «Garth sostiene che Walker è spaventato».
Par sembrò sorpreso. «Come fa a saperlo?»
«Lo sa e basta. Essendo sordo, si impegna più a fondo nell'uso degli altri sensi. Riesce a intuire i sentimenti degli altri, anche quelli nascosti, più rapidamente di me o di te.»
Par annuì. «Be', in questo caso ha perfettamente ragione. Walker è spaventato. Me lo ha rivelato lui stesso. Dice di temere ciò che potrebbe significare tutta questa storia di Allanon. Strano, vero? Mi è difficile immaginare qualcosa in grado di spaventare Walker Boh.»
Wren tradusse nel linguaggio dei segni per Garth, ma il

gigante si limitò a stringersi nelle spalle. Restarono seduti in silenzio, pensando ognuno ai fatti propri. Poi Wren disse: «Sapevi che il vecchio Cogline un tempo è stato il maestro di Walker?».
Par la guardò con attenzione. «Te l'ha detto lui?»
«Sono riuscita a estorcerglielo con l'inganno.»
«Maestro di che, Wren? Di magia?»
«Di qualcosa.» Per un attimo i lineamenti scuri di Wren assunsero un'espressione assorta, lo sguardo fisso nel vuoto. «Tra quei due ci sono molti segreti, come la paura di Walker, a esempio.»
Par, anche se non disse nulla, era d'accordo con lei.
Quella notte i membri della piccola compagnia dormirono indisturbati all'ombra dei Denti del Drago, ma all'alba erano di nuovo svegli e inquieti. Quella successiva sarebbe stata la prima notte di luna nuova, la notte in cui avrebbero dovuto incontrare lo spettro di Allanon. Impazienti, portarono a termine i loro compiti. Mangiarono senza assaporare il cibo.
Parlarono poco, muovendosi con imbarazzo, cercando piccole cose da fare che li potessero distrarre dal pensiero di quello che li attendeva. Era una giornata limpida, senza nubi, piena dei caldi profumi estivi e di una pigra luce solare, il genere di giornata che in altre circostanze si sarebbero goduti piacevolmente, ma che in questo caso sembrava semplicemente non avere mai fine.
Cogline riapparve verso mezzogiorno, scendendo dalle montagne come un cencioso profeta di sventura. Era impolverato e sudicio, i capelli scomposti, gli occhi segnati dalla mancanza di sonno. Disse loro che era tutto pronto, qualsiasi cosa ciò significasse, e che sarebbe venuto a prenderli al calar della notte. Fatevi trovare pronti, consigliò. Rifiutò di aggiungere altro, anche se gli Ohmsford cercarono di spingerlo a farlo e scomparve di nuovo da dove era venuto.
«Secondo voi che cosa sta facendo lassù?» borbottò Coll agli altri, mentre la figura cenciosa si faceva sempre più piccina, diventando un puntolino distante e poi svanendo nel nulla.
Il sole continuava il suo tragitto verso ovest, lento come se stesse trascinando delle catene e i membri della piccola compagnia si richiusero ancora di più in se stessi. L'importanza di ciò che stava per succedere cominciò a farsi strada nei loro pensieri più intimi, uno spettro di dimensioni così formidabili che era spaventoso solo a guardarsi. Persino Walker Boh, che si presupponeva fosse più a suo agio con la prospettiva di incontrarsi con ombre e spiriti, si rintanò in se stesso come un tasso nella tana, diventando inavvicinabile.
Comunque, verso metà pomeriggio Par si imbatté nello zio che vagava per le zone più fresche della collina, nei pressi delle sorgenti. Mentre si avvicinavano l'uno all'altro, rallentarono l'andatura, poi si fermarono e rimasero a guardarsi, con un certo imbarazzo.
«Credi che verrà veramente?» chiese infine Par.

Il volto pallido di Walker era seminascosto dal cappuccio protettivo del mantello e non era facile leggere la sua espressione.
«Verrà» rispose lo zio.
Par rifletté per un momento, poi disse: «Non so che cosa aspettarmi».
Walker scosse il capo. «Non importa, Par. Qualsiasi cosa tu scelga di aspettarti, non sarà mai abbastanza. Questo incontro sarà del tutto diverso da qualsiasi cosa tu possa immaginare, te lo assicuro. I Druidi sono sempre stati bravi in fatto di sorprese.»
«Tu sospetti il peggio, vero?»
«Io sospetto...» Walker s'interruppe.
«Magia» disse Par.
L'altro rabbrividì.
«Magia dei Druidi, ecco ciò che pensi vedremo stanotte, vero? Spero tu abbia ragione. Spero che spazzi via tutto e rimbombi e che spalanchi tutte le porte che sono rimaste ancora chiuse per noi, lasciandoci vedere che cosa la magia può veramente fare!»
Il sorriso di Walker Boh, quando finalmente riuscì a vincere lo stupore, era ironico. «E' meglio che certe porte restino chiuse» disse piano. «Faresti bene a ricordarlo.»
Posò per un attimo la mano sul braccio del nipote, poi continuò in silenzio per la sua strada.
Con estrema lentezza il pomeriggio si avviò verso la sera. Quando infine il sole completò il suo lungo tragitto verso ovest e cominciò a scivolare sotto la linea dell'orizzonte, i membri della compagnia tornarono alla spicciolata al campo per il pasto serale. Morgan era estremamente loquace, un chiaro segno di nervosismo e parlò senza posa di magia e di spade e di tutti i generi di avvenimenti folli che Par sperava non si sarebbero mai verificati. Gli altri rimasero per lo più in silenzio, mangiando senza far commenti e lanciando occhiate sospettose a nord, verso le montagne. Teel non mangiò affatto, restandosene seduta tutta sola nell'ombra; la maschera che le copriva il volto era come una parete che la separava da tutti. Anche Steff la lasciò in pace.
Il buio scese e le stelle cominciarono a tremolare nel cielo, una qua e una là, finché il cielo non ne fu tutto pieno. La luna non si mostrò; era il tempo stabilito in cui la sorella del sole indossava l'abito nero. I suoni del giorno si fecero sempre più flebili e la notte rimase silenziosa. Il fuoco crepitava e schioppettava nel silenzio, la conversazione languiva. Uno o due si misero a fumare, e l'aria si riempì dell'odore pungente delle pipe. Morgan estrasse la lama lucente della Spada di Leah e cominciò a lucidarla con aria assente. Wren e Garth diedero da mangiare ai cavalli e li strigliarono. Walker si allontanò un poco lungo il sentiero e rimase con lo sguardo fisso in direzione delle montagne. Gli altri rimasero perduti nei loro pensieri. Erano tutti in attesa.
Era mezzanotte quando Cogline tornò a prenderli. Il vecchio

apparve dall'ombra come uno spettro, materializzandosi in modo così improvviso che tutti ebbero un sobbalzo. Nessuno, neppure Walker, l'aveva visto giungere.
«E' l'ora» annunciò.
Si alzarono senza dire una parola e lo seguirono. Li fece avanzare per il sentiero che dal campo s'inoltrava nelle ombre sempre più fitte dei Denti di Drago. Anche se alla partenza le stelle scintillavano vivaci sopra il loro capo, ben presto le montagne si fecero più anguste, lasciando la piccola compagnia avvolta nell'oscurità. Cogline non rallentò l'andatura; sembrava avesse occhi di gatto. Par, Coll e Morgan erano i più vicini al vecchio, seguivano Wren e Garth e dietro di loro Steff e Teel, mentre Walker Boh faceva da retrovia. Dopo che ebbero raggiunto le prime cime, il sentiero si fece sempre più ripido ed entrarono in una stretta gola che si apriva come una tasca tra le montagne. Tutto era così silenzioso e immobile che ciascuno poteva udire il respiro dell'altro, mentre salivano faticosamente verso la cima.
I minuti scivolavano via. Macigni e pareti rocciose ostacolavano il passaggio e il sentiero curvava come una serpe. Le montagne erano coperte di sassi sparsi e i viaggiatori dovettero aiutarsi con le mani. Ma Cogline li incitava a proseguire.
Par scivolò e si graffiò le ginocchia; i sassi erano taglienti come vetro. Erano di uno strano color nero che gli rammentava il carbone. Incuriosito, ne prese in mano qualcuno e se lo mise in tasca.
Poi le montagne si divisero bruscamente e il gruppo si trovò ai margini della Valle d'Argilla. Era solo poco più di una vasta depressione, scarsamente profonda, cosparsa di sassi spezzati che scintillavano dello stesso nero riflettente delle rocce che Par si era messo in tasca. Nella valle non cresceva nulla: era priva di ogni forma di vita. In mezzo c'era un lago le cui acque scure e verdastre si agitavano in pigri mulinelli, nella distesa senza vento.
Cogline si fermò un attimo e guardò i suoi compagni. «Il Perno dell'Ade» mormorò. «Qui vivono gli spiriti dei secoli andati, i Druidi del passato.» Il vecchio volto segnato dal tempo lanciò al lago un'espressione quasi riverente. Poi si voltò e li fece scendere nella valle.
A parte il ritmico soffiare dei respiri e il rumore degli stivali sui sassi sparsi anche la valle era avvolta nel silenzio. L'eco dei passi risuonava nella calma assoluta, come bambini che giocano nel pigro calore di un giorno di piena estate. Gli occhi lanciavano qua e là sguardi cauti, cercando spettri dove non c'erano, immaginando presenze in ogni ombra. Faceva stranamente caldo: il calore della giornata era stato catturato e trattenuto in quella conca senza aria, nonostante il fresco della notte. Par sentì un rivolo di sudore correrglì lungo la schiena.
Erano giunti al fondo della valle tenendosi molto vicini mentre avanzavano verso il lago. Ora vedevano con maggiore chiarezza il movimento delle acque, i mulinelli che si intersecavano

in modo irregolare e sfrenato. Sentivano l'increspars
di minuscole onde che lambivano la riva. Tutt'intorno c'era
l'aroma pungente di cose antiche e decomposte.
Erano ancora a parecchie centinaia di metri dalla riva quando
Cogline li fece fermare, alzando le mani per indicare cautela.
«Restate fermi qui, ora. Non avvicinatevi oltre. Le acque
del Perno dell'Ade sono letali per i mortali, velenose per chi
le tocca!» Si accucciò e si portò un dito alle labbra, come per
zittire un bambino.
Fecero come era stato loro ordinato ed erano veramente dei
bambini di fronte a quel potere che percepìvano assopito nel
lago. Potevano sentirlo tutti, qualcosa di palpabile che aleggiava
nell'aria come fumo di legna che si leva da un fuoco.
Rimasero dov'erano, attenti, ansiosi, colmi di meraviglia e di
titubanza. Nessuno parlò. Il cielo pieno di stelle si stendeva
all'infinito sulle loro teste, teso da un orizzonte all'altro e
sembrava che tutti i cieli fossero confluiti su quella valle, sul
lago e su di loro che stavano all'erta.
Infine Cogline si alzò e tornò da loro, facendo con le mani
dei gesti da uccello per farli avvicinare. Quando furono riuniti
in un gruppo, spalla a spalla, Cogline parlò.
«Allanon giungerà subito prima dell'alba.» I vecchi occhi
acuti li osservarono con solennità. «Desidera che prima io
parli con voi. Non è più quello che era in vita. Ora è solo uno
spettro. Il suo potere in questo mondo non è più forte di un
battito di ciglia. Ogni volta che giunge qui dal regno degli
spiriti lo sforzo che deve compiere è terribile. Può restare solo
per poco. Il tempo che gli è concesso deve essere uTiili zzato
saggiamente. Lo userà per dirvi che cosa vuole da voi. Mi ha
lasciato il compito di spiegarvi perché si è creata questa necessità.
Vi parlerò degli Ombrati.»
«Hai parlato con lui?» chiese Walker Boh con intonazione
ansiosa.
Cogline non rispose.
«Perché aspettare fino a ora per parlarci degli Ombrati?»
Par d'un tratto si sentì irritato. «Perché ora, Cogline, quando
avresti potuto farlo molto prima?»
Il vecchio scrollò il capo con il volto che esprimeva un misto
di rimprovero e di comprensione. «Non era permesso, giovanotto.
Non prima che voi tutti foste riuniti insieme.»
«I soliti giochetti!» borbottò Walker e scosse il capo, disgustato.
Il vecchio lo ignorò. «Pensa quello che ti pare, ma ascolta.
Ecco quello che Allanon vuole che vi dica sugli Ombrati.
Sono un male al di là di ogni immaginazione. Non si tratta
solo di voci o di esagerazioni, come credono gli uomini, ma di
creature tanto reali quanto voi e me. Sono nate in circostanze
che neppure Allanon, con tutta la sua saggezza e la sua preveggenza,
è riuscito a prevedere. Quando scomparve dal
mondo dei mortali Allanon credeva che l'era della magia fosse
al termine e che una nuova epoca stesse per iniziare. Il Signore
degli Inganni non esisteva più. I Demoni dell'antico mondo

fatato erano stati nuovamente imprigionati nel Divieto. L'Ildatch era stato distrutto. Paranor era diventato parte della storia e l'ultimo dei Druidi stava per andarsene con esso. Sembrava che la necessità della magia appartenesse al passato.»
«Tale necessità non è mai svanità» disse con calma Walker.
Il vecchio lo ignorò di nuovo. «Gli Ombrati sono un'aberrazione. Sono una magia che si è sviluppata da altre magie, un residuo di ciò che era svanito. Iniziarono come un seme che giaceva in letargo nelle Quattro Terre, invisibile ai tempi di Allanon e che prese vita solo dopo che i Druidi e i loro poteri protettivi se ne furono andati. Nessuno poteva sapere che esistevano, neppure Allanon. Erano i resti della magia passata, invisibili come polvere su una strada.»
«Un momento!» intervenne Par. «Che stai dicendo, Cogline? Che gli Ombrati sono solo frammenti di magia vagante?»
Cogline respirò a fondo, le mani intrecciate davanti a sé. «Ragazzo della Valle, ti ho già detto una volta che anche se possiedi la magia, la conosci ancora poco. La magia è simile a una forza della natura, come il fuoco nel centro della terra, le onde della marea che spazzano gli oceani, i venti che abbattono le foreste o la carestia che riduce alla fame le nazioni. Non può andare e venire senza lasciare effetti. Pensa! Che ne dici di Wil Ohmsford e dell'uso che fece delle Pietre Magiche quando il suo sangue elfo non gli permise più di uTiili zzarle? Lasciò dietro di sé la canzone che ha ripreso vita nei tuoi antenati! Questa è stata forse una magia senza conseguenze? Tutte le magie hanno effetti che vanno oltre l'immediato. Tutte sono importanti.»
«Qual è la magia che ha creato gli Ombrati?» chiese Coll, mentre il suo volto squadrato rimaneva impassibile.
Il vecchio scosse la testa canuta. «Allanon non lo sa. Non c'è modo di saperlo con certezza. Sarebbe potuto accadere in qualsiasi momento nel corso della vita di Shea Ohmsford e dei suoi discendenti. A quei tempi c'era sempre stato un certo uso della magia, soprattutto di magia malvagia. Gli Ombrati possono essere nati da una qualsiasi di queste magie.»
Tacque. «Gli Ombrati da principio non erano nulla. Erano solo i rimasugli di una magia esaurita. In qualche modo sono sopravvissuti e la loro presenza è rimasta sconosciuta. Questo finché Allanon e Paranor sono scomparsi: allora gli Ombrati sono venuti fuori nelle Quattro Terre e hanno iniziato ad acquisire potenza. A quel punto si era formato un vuoto nell'ordine delle cose. Un vuoto deve essere riempito in ogni caso e gli Ombrati sonò stati veloci a colmarlo.»
«Non capisco» disse immediatamente Par. «Di che genere di vuoto stai parlando?»
«E perché Allanon non fu in grado di prevedere questi avvenimenti?» aggiunse Wren.
Il vecchio alzò le dita, cominciando a ripiegarle verso il basso, uno alla volta, a mano a mano che parlava. «La vita ha sempre avuto un andamento ciclico. Il potere va e viene; assume

forme diverse. Un tempo fu la scienza a dare potere all'umanità. Ultimamente è stata la magia. Allanon previde il ritorno della scienza come mezzo verso il progresso, specialmente con il decadere dei Druidi e di Paranor. Era quella l'era del futuro. Ma lo sviluppo della scienza non riuscì a concretizzarsi abbastanza in fretta da riempire il vuoto. In parte fu colpa della Federazione. Essa mantenne intatte le vecchie usanze; proscrisse l'uso di ogni forma di potere, a parte quello di cui lei stessa si serviva, un potere primitivo e militaresco. Diffuse la propria influenza sulle Quattro Terre, finché tutte furono soggette al suo dominio. Anche gli Elfi avevano avuto una certa funzione; per ragioni che ancora non conosciamo essi scomparvero. Erano una forza equilibratrice, ultimi rappresentanti dell'antico mondo della magia. La loro presenza era necessaria, perché il passaggio dalla magia alla scienza si svolgesse in modo perfetto.»

Scrollò il capo. «Eppure, anche se gli Elfi fossero rimasti nel mondo degli uomini e se la presenza della Federazione non fosse stata così oppressiva, gli Ombrati avrebbero potuto farsi vivi. Il vuoto era presente nel momento in cui i Druidi morirono. Non c'era modo di evitarlo.» Sospirò. «Allanon non riuscì a prevedere i fatti come avrebbe dovuto. Non anticipò la venuta di un'aberrazione delle dimensioni degli Ombrati. Finché rimase in vita fece il possibile per tenere al sicuro le Quattro Terre e si mantenne in vita il più a lungo possibile.»

«Troppo poco, a quanto pare» disse Walker ironicamente.

Cogline lo guardò e la rabbia nella sua voce era evidente. «Bene, Walker Boh. Forse un giorno avrai l'opportunità di dimostrare che puoi fare di meglio.»

Seguì un momento di silenzio, colmo di tensione, mentre i due si fissavano nell'oscurità. Poi Cogline distolse lo sguardo. «Dovete capire chi sono gli Ombrati. Gli Ombrati sono parassiti. Si cibano di creature mortali. Sono una magia che vive sulle cose animate. Entrano nei mortali, li assorbono, diventano loro. Ma per qualche ragione sconosciuta i risultati non sono sempre gli stessi. Giovane Par, pensa alla donna dei boschi che tu e Coll avete incontrato quando ci siamo conosciuti. Era un Ombrato del tipo più comune, una creatura, un tempo mortale, infettata; un essere devastato che non poteva più badare a se stesso, non più di una bestia impazzita. Ma la bambina al Gruppo del Toffer, la rammenti?»

Sfiorò lievemente con le dita la guancia di Par. All'improvviso la mente del ragazzo si riempì del ricordo del mostro a cui gli Gnomi Ragno l'avevano consegnato. Sentì che si impadroniva di lui, la sentì implorare «Abbracciami, abbracciami», disperata, nel tentativo di unirsi a lui. Indietreggiò, scosso dall'impatto del ricordo.

La mano di Cogline lo tenne stretto per il braccio. «Anche quella era un Ombrato, ma di un tipo che non si può individuare facilmente. Assumono diverse dimensioni, così come noi, nascosti in forme umane. Alcuni diventano grotteschi,

nell'aspetto e nel comportamento, e si possono riconoscere immediatamente. Altri sono più difficili da individuare.»
«Ma perché ce ne sono di un tipo e dell'altro?» chiese Par, un po' confuso.
Cogline aggrottò la fronte. «Ancora una volta, Allanon non lo sa. Gli Ombrati mantengono il loro segreto, persino con lui.»
Il vecchio distolse lo sguardo per un lungo momento, poi tornò a guardarli. Il suo volto era una maschera di disperazione. «E' come la peste. La malattia si propaga, finché il numero degli infettati non si moltiplica all'infinito. Qualsiasi Ombrato può trasmettere il morbo. La magia dà loro modo di sopraffare quasi ogni difesa. Più diventano numerosi, più aumenta la loro forza. Come si può fermare una pestilenza di cui si ignora la fonte, i cui sintomi non sono visibili finché non ha attecchito, e la cui cura è un mistero?»
I membri della piccola compagnia si guardarono turbati nel silenzio che seguì.
Infine, Wren disse: «C'è uno scopo in quello che fanno, Cogline, al di là dell'infettare gli esseri viventi? Pensano, come te e me, o sono... totalmente privi di ragione?».
Par restò a fissare la ragazza, con palese ammirazione. Era la domanda più intelligente che fosse stata formulata da chiunque di loro. Avrebbe dovuto essere lui a farla.
Cogline si stava sfregando lentamente le mani. «Pensano, come te e me, giovane Vagabonda, e certamente hanno uno scopo, in quel che fanno. Ma questo scopo non è chiaro.»
«Ci vogliono distruggere» propose Morgan con stizza. «Mi sembra uno scopo sufficiente.»
Ma Cogline scosse la testa. «Credo che farebbero ancora di più.»
E d'un tratto Par si trovò a ripensare ai sogni inviati da Allanon, la visione di un mondo d'incubo, in cui ogni cosa era ottenebrata e disseccata e la vita ridotta a qualcosa di malamente riconoscibile. Occhi arrossati che scintillavano come frammenti di fiamma e forme spettrali che vagavano in una foschia di cenere e di fumo.
Ecco cosa farebbero gli Ombrati, pensò.
Ma come avrebbero fatto a rendere reale quella visione?
Involontàriamente lanciò un'occhiata a Wren e vide i suoi dubbi riflessi negli occhi di lei. D'istinto riconobbe i suoi pensieri. Li vide riflessi anche in quelli di Walker Boh. Avevano condiviso i sogni e quei sogni creavano un legame tra loro, tanto che per un istante i loro pensieri furono gli stessi.
Cogline sollevò leggermente il volto, liberandolo dall'oscurità che lo ottenebrava. «C'è qualcosa che guida gli Ombrati» mormorò. «C'è un potere che trascende qualsiasi altra cosa abbiamo conosciuto...»
Lasciò che la frase sfumasse, imperfetta e incompiuta, come se fosse incapace di pronunciare una qualsiasi conclusione.
Gli altri si guardarono l'un l'altro.

«Che cosa dobbiamo fare?» chiese infine Wren.
Il vecchio si alzò con fatica. «ciò per cui siamo qui, giovane Vagabonda: ascoltare quello che Allanon ci dirà.»
Si allontanò rapidamente e nessuno lo richiamò.

15

A quel punto si prepararono, andandosene a cercare un luogo solitario dove pensare. Gli sguardi vagavano senza posa per la valle, coperta da un tappeto di sassi neri scintillanti e tornavano sempre al Perno dell'Ade, scrutando con attenzione le acque che ribollivano pigramente, cercando un segno, un movimento.
Nulla.
Forse non accadrà niente, pensò Par. Forse è stata tutta una menzogna.
Sentì il petto oppresso da un insieme di delusione e di sollievo e si sforzò di pensare ad altro. Coll era a non più di una dozzina di passi di distanza, ma si impose di non guardarlo. Voleva star solo. C'erano cose su cui meditare e Coll l'avrebbe solo distratto.
Davvero strano quanto si fosse impegnato a prendere le distanze dal fratello sin dall'inizio di quel viaggio, gli venne improvvisamente da pensare. Forse perché temeva per lui.
Nuovamente e questa volta con rabbia, diresse i pensieri altrove. Cogline. Ecco un enigma e non da poco. Chi era quel vecchio che sembrava sapere tante cose su tutto? Un Druido fallito, così affermava. Il messaggero di Allanon, diceva. Ma quelle scarne definizioni non sembravano complete. Par era sicuro che ci fosse in quel vecchio qualcosa di più di quanto affermava. C'era tutta una serie di avvenimenti dietro alla sua relazione con Allanon e Walker Boh che era tenuta celata agli altri. Allanon non si sarebbe rivolto a un Druido fallito come assistente, neppure nelle circostanze più disperate. C'era una ragione per il coinvolgimento di Cogline nel radunare quel gruppo, una ragione che andava oltre ciò che sapevano.
Lanciò una cauta occhiata al vecchio che se ne stava in piedi, incurante del pericolo, molto più vicino di loro alle acque del Perno dell'Ade. Cogline sapeva tutto sugli Ombrati, chissà come. Aveva parlato con Allanon più di una volta, chissà come. Era l'unico essere umano vivente che l'avesse fatto, fin dalla morte dei Druidi, trecento anni prima. Par ripensò per un momento alle vicende di Cogline, ai tempi di Brin Ohmsford. Allora era un uomo semidemente,che maneggiava la magia contro le Mortombre come si maneggia la scopa contro la polvere, così facevano intendere i racconti.
Be', ora non era più così. Si dominava. Irritabile ed eccentrico, ma per lo più si controllava. Conosceva sufficientemente ciò che stava facendo da non sembrare particolarmente compiaciuto.
Non l'aveva detto naturalmente. Ma Par non era cieco.
scoppiò un lampo di luce in lontananza, nei cieli notturni, un chiarore momentaneo che brillò e scomparve. Una luce si spegne, una nuova vita nasce, diceva sempre sua madre. Sospirò.

Non aveva pensato molto ai suoi genitori da quando era scappato da Varfleet. Sentì una fitta di rimorso. Chissà se stavano bene. Chissà se li avrebbe rivisti.
La mascella di Par s'irrigidì per la determinazione. Ma certo che li avrebbe rivisti! Le cose si sarebbero sistemate. Allanon gli avrebbe fornito le risposte sull'uso della magia della canzone, sui motivi dei sogni, su che fare a proposito degli Ombrati e della Federazione... su tutto.
Allanon lo sapeva.
Il tempo scivolava via, i minuti diventavano ore, mentre la notte continuava il suo regolare viaggio verso l'alba. Par si mosse per parlare con Coll; ora sentiva il bisogno di stare accanto al fratello. Gli altri si agitavano, si stiracchiavano, gironzolando imbarazzati. Gli occhi si fecero pesanti e i sensi si intorpidirono.
Lontano, a est, le prime striature dell'alba imminente apparvero contro la linea scura dell'orizzonte.
Non verrà, pensò Par sconsolato.
Come in risposta le acque del Perno dell'Ade si sollevarono e la valle tremò, come se qualcosa nelle sue viscere si fosse destato. Le rocce si spostarono e cigolarono e i membri della piccola compagnia si rannicchiarono per proteggersi. Il lago cominciò a ribollire, le acque a vibrare e a lanciare spruzzi verso il cielo con un sibilo acuto. Si alzarono delle voci, voci disumane cariche di desiderio. Si levarono dalla terra, lottando per liberarsi dai vincoli, invisibili ai nove riuniti nella valle, ma che tutti riuscivano prontamente a immaginare. Walker spalancò le braccia verso il suono, spargendo frammenti di polvere argentata che si allargarono, formando una cortina protettiva. Gli altri si tapparono le orecchie, ma nulla poteva far cessare il suono.
Poi la terra cominciò a borbottare: un tuono che si sviluppava dalle profondità e che era persino più forte delle urla.
Cogline alzò il braccio scheletrico puntandolo verso il lago. Il Perno dell'Ade esplose in un vortice, le acque ribollirono follemente e dagli abissi si innalzò...
«Allanon!» urlò Par con eccitazione, coprendo la furia dei suoni.
Era il Druido. Lo capirono tutti all'istante. Lo ricordavano dai racconti di tre secoli prima; lo riconobbero nel più profondo del cuore, quel mormorio di certezza nell'intimo più segreto.
Si levò nell'aria della notte, mentre la luce splendeva attorno a lui, scaturiva in qualche modo dalle acque del Perno dell'Ade. Si innalzò sul lago, sollevato dalla superficie, un'ombra da un inferno sconosciuto, un grigio trasparente che tremolava appena nell'oscurità. Era avvolto in un mantello e incappucciato da capo a piedi, l'immagine imponente e possente dell'uomo che era un tempo, il volto allungato dai lineamenti sotTiili , ornato dalla barba e rivolto verso di loro, gli occhi penetranti che travolgevano le loro difese, lasciando le loro vite nude, scoperte, pronte a essere esaminate e giudicate.

Par Ohmsford rabbrividì.
Il ribollire delle acque si calmò, il rombo terminò, i lamenti svanirono in un mormorio sospeso su tutta la valle. L'ombra si mosse verso di loro, apparentemente senza fretta, quasi a negare le parole di Cogline, secondo cui poteva restare solo per breve tempo nel mondo degli uomini. Gli occhi non si staccarono mai dai loro. Par non era mai stato così terrorizzato. Aveva voglia di scappare via. Voleva fuggire, salvarsi la vita, ma restava nel punto in cui si trovava, come se avesse messo radici, incapace di spostarsi.
L'ombra si avvicinò alla riva e si fermò. Da qualche parte, nel profondo delle loro menti, i membri della piccola compagnia lo udirono parlare.
«Sono Allanon, che un tempo fu.»
Un mormorio di voci riempì l'aria, voci di cose non più viventi, che facevano eco alle parole dello spettro.
«Vi ho chiamato a me nei vostri sogni, Par, Wren e Walker. Figli di Shannara, siete stati chiamati a me. La ruota del tempo è tornata al punto di partenza per la rinascita della magia, per onorare la fiducia che vi è stata concessa, per iniziare e terminare molte cose.»
La voce, profonda e sonora all'interno delle loro menti, si fece aspra, portatrice di sentimenti che raggelavano le ossa.
«Gli Ombrati sono giunti. Sono giunti portando la promessa di distruzione, avanzando sulle Quattro Terre con la stessa sicurezza con cui il giorno segue la notte.»
Seguì una pausa e le mani sotTiili dello spettro tessero sulla stoffa del cielo una visione delle sue parole, un arazzo che restò per un attimo sospeso a colori vivaci sull'oscurità velata di nebbia. I sogni che aveva inviato presero vita, frammenti di follia da incubo. Poi sfumarono e svanirono. La voce sussurrò silenziosamente.
«Sarà così, se non prestate attenzione.»
Par sentì le parole rimbombargli dentro come un borbottio dalle viscere della terra. Voleva guardare gli altri, voleva vedere cosa era disegnato sui loro volti, ma la voce dello spettro lo teneva incatenato.
Ma non Walker Boh. La voce dello zio era gelida come quella dello spettro. «Dicci quello che devi dire! Vieni al dunque!»
Lo sguardo indifferente di Allanon si spostò per posarsi su di lui. Walker Boh arretrò involontàriamente di un passo.
L'ombra puntò il dito.
«Distruggete gli Ombrati! Essi corrompono i popoli delle Razze, insinuandosi con l'inganno nei loro corpi, assumendone le forme, sostituendosi a loro, usandoli, trasformandoli nel gigante deforme e nella donna dei boschi impazzita che avete già incontrato e in cose ancora peggiori. Nessuno lo impedisce. E nessuno lo farà, se non voi.»
«Ma cosa dovremmo fare?» chiese d'un tratto Par, quasi senza riflettere.
Al momento dell'apparizione l'ombra era concreta, uno

spettro che aveva riassunto la pienezza della vita. Ma già i contorni e le sfumature cominciavano a impallidire e colui che un tempo era stato Allanon scintillava dell'inconsistenza traslucida ed effimera del vapore.
«Figlio di Shannara. Ci sono equilibri che devono essere ristabiliti, se si vogliono distruggere gli Ombrati; non per un certo periodo, non solo in questa epoca, ma per sempre. C'è bisogno della magia. Magia, per mettere fine all'abuso che si fa della vita. Magia, per far tornare la natura dell'esistenza umana nel mondo mortale. La magia è la tua eredità, tua, di Wren e di Walker. Dovete conoscerla e abbracciarla.»
Il Perno dell'Ade stava ricominciando a intorbidarsi, e i membri della piccola compagnia arretrarono di fronte ai sibili e agli spruzzi, tutti a parte Cogline, che rimase immobile come una roccia davanti agli altri, il capo chino sul petto fragile.
L'ombra di Allanon parve dilatarsi improvvisamente nella notte, innalzandosi su di loro. Il mantello si allargò. Gli occhi dello spettro si fissarono su Par e il ragazzo della Valle sentì il pungolo di un dito invisibile penetrargli il petto.
«Par Ohmsford, tu che hai in consegna la promessa della canzone magica, ti incarico di ritrovare la Spada di Shannara. Solo tramite la Spada la verità può essere rivelata e solo attraverso la verità si potranno sconfiggere gli Ombrati. Prendi la Spada, Par; brandiscila secondo i dettami del tuo cuore, sarà tuo incarico scoprire la verità sugli Ombrati.»
Gli occhi si spostarono rapidi.
«Wren, figlia di esistenze nascoste e dimenticate, il tuo è un compito di uguale importanza. Non ci può essere guarigione per le Terre e i loro popoli senza gli Elfi del mondo fatato. Trovali e riportali al mondo degli uomini. Trovali, giovane Vagabonda. Solo allora la pestilenza finirà.»
Il Perno dell'Ade sbottò in un ruggito rimbombante.
«E tu, Walker Boh, tu che non credi, cerca quel credo e la comprensione necessaria a sorreggerlo. Cerca con ogni mezzo i rimedi necessari a ridare vita alle Terre. Cerca la scomparsa Paranor e fai rivivere i Druidi.»
Nei volti di tutti si rifletteva lo stupore che per un istante soffocò le grida di incredulità che lottavano per emergere. Poi tutti si ritrovarono a gridare insieme e le parole si accavallarono le une alle altre, mentre ciascuno cercava di farsi sentire.
Ma le urla cessarono istantaneamente non appena l'ombra sollevò le braccia con un gesto circolare che fece rombare nuovamente la terra.
«Basta!»
Le acque del Perno dell'Ade gorgogliarono e sibilarono alle spalle di Allanon, mentre questi li fissava. Verso est il cielo si stava sempre più schiarendo; l'alba minacciava di sorgere.
La voce dello spettro era di nuovo solo un sussurro.
«Voi vorreste saperne di più. Vorrei che ciò fosse possibile. Ma vi ho detto quanto potevo. Non sono in grado di dirvi di più. Nella morte mi mancano i poteri che possedevo in vita.

Mi è concesso di vedere solo frammenti e brandelli del mondo che fu o del futuro che sarà. Non riesco a vedere ciò che è nascosto a voi, perché sono confinato in un mondo dove i fatti concreti hanno poco significato. Ogni giorno la memoria del mondo dei vivi si allontana un po' di più da me. Ho la sensazione di ciò che è e di ciò che è possibile; questo deve bastare. Dunque, prestatemi orecchio. Non posso venire con voi. Non posso guidarvi. Non posso rispondere alle domande che portate in voi, né sulla magia, né sulla famiglia, né sul vostro valore. Questo dovrete risolverlo da soli. Il mio tempo sulle Quattro Terre è terminato, figli di Shannara. Come un tempo fu per Bremen, ora è per me. Non sono le catene del fallimento a trattenermi, come accadde per lui, ma sono comunque legato. La morte limita sia il tempo che l'essere. Io sono il passato. Il futuro delle Quattro Terre appartiene a voi e a voi soli.»

«Ma tu ci chiedi cose impossibili!» sbottò Wren, disperata.

«Peggio ancora! Tu chiedi cose che non dovrebbero mai accadere!» esclamò Walker, infuriato. «Druidi che tornano? Paranor ripristinata?»

La risposta dello spettro giunse piano.

«Vi chiedo ciò che deve essere fatto. Voi possedete le capacità, il coraggio, il diritto e la necessità di fare ciò che ho chiesto. Credete a ciò che ho detto. Fate come ho detto. Allora gli Ombrati saranno distrutti.»

Par sentì la gola bloccata per la disperazione. Allanon cominciava a svanire.

«Dove dobbiamo cercare?» urlò, in preda all'angoscia. «Da dove dobbiamo iniziare la ricerca? Allanon, tu devi dircelo!»

Non ci fu risposta. L'ombra si allontanò ancora di più.

«No! Non puoi andartene!» urlò d'un tratto Walker Boh.

L'ombra prese a scivolare nelle acque del Perno dell'Ade.

«Druido, te lo proibisco!» gridò Walker, furibondo, scagliando frammenti della sua magia, mentre tendeva le braccia, quasi a voler trattenere l'altro.

Tutta la valle parve esplodere in risposta; la terra tremò finché le pietre non cominciarono a cozzare l'una contro l'altra e a risuonare spaventosamente, l'aria colma di un vento che arrivava sferzante dalle montagne, come se fosse stato chiamato, mentre il Perno dell'Ade ribolliva in un'esplosione di furia, i morti urlavano e l'ombra di Allanon scoppiava in una fiammata. I membri della piccola compagnia vennero scagliati ventre a terra, le potenze che li circondavano si scontrarono e ogni cosa venne travolta in un vortice di luce e di suono.

Infine tutto tornò silenzioso e buio. Alzarono con cautela il capo e si guardarono attorno. Nella valle non c'erano più spettri e spiriti, né tutto ciò che li accompagnava. Ancora una volta la terra era tranquilla e il Perno dell'Ade una distesa silente e placida di luminosità che rifletteva la vivida immagine del sole, che si alzava a est, uscendo dall'oscurità.

Par Ohmsford si levò silenziosamente in piedi. Gli sembrava quasi di essersi risvegliato da un sogno.

16

Una volta ristabilita la calma, i membri della piccola compagnia scoprirono che mancava Cogline. Da principio credettero che non fosse possibile; di certo si stavano sbagliando per cui lo cercarono qua e là, scrutando tra le ombre della notte che ancora aleggiavano sulla valle. Ma non c'erano molti luoghi che offrissero un nascondiglio e il vecchio non si trovava.

«Forse lo spettro di Allanon se l'è portato via» suggerì Morgan, sforzandosi di scherzarci su.

Nessuno rise. Anzi, nessuno provò neppure a sorridere. Erano già abbastanza sconvolti da tutto ciò che era accaduto quella notte, e la strana sparizione del vecchio aumentava il loro turbamento. Un conto era vedere l'ombra di Druidi morti e sepolti apparire e svanire improvvisamente; ben altro quando si trattava di una persona in carne e ossa. Inoltre Cogline era stato il loro unico legame con il significato profondo dei sogni e con la ragione del loro viaggio. Tagliato quel solo legame, erano tutti dolorosamente coscienti di essere ormai in balia di se stessi.

Rimasero immobili, nell'incertezza, ancora per un po'. Poi Walker borbottò qualcosa sul tempo perso. Riprese la strada da cui era venuto, seguito dagli altri. Ora il sole era sopra l'orizzonte, dorato su un cielo azzurro e senza nubi, e il calore della giornata cominciava a diffondersi sui picchi aridi dei Denti del Drago. Par sbirciò alle sue spalle, mentre giungevano ai bordi della valle. Il Perno dell'Ade ricambiò lo sguardo, cupo e indifferente.

La marcia di ritorno fu silenziosa. Tutti pensavano a ciò che il Druido aveva detto, esaminando minuziosamente e soppesando le rivelazioni e gli incarichi e nessuno era ancora pronto a parlare. Di certo non lo era Par. Era così confuso da quello che gli era stato detto da trovare difficile accettare il fatto di averlo effettivamente udito. Seguì gli altri con Coll, osservando le loro schiene mentre camminavano in fila indiana attraverso le crepe tra le rocce, seguendo il sentiero che conduceva oltre la sacca a strapiombo fino ai piedi della collina e all'accampamento; effettivamente Walker aveva ragione, pensò Par, quando aveva detto che qualsiasi cosa potesse immaginare a proposito del suo incontro con lo spettro di Allanon si sarebbe rivelata errata. A un certo punto Coll gli chiese se stesse bene e Par annuì senza rispondere, domandandosi se sarebbe mai più stato bene.

Ritrova la Spada di Shannara, gli aveva ordinato lo spettro. Fulmini e saette, come diavolo avrebbe dovuto fare?

L'evidente impossibilità del compito era scoraggiante. Non aveva idea di dove incominciare. Nessuno, per quanto ne sapeva, aveva più visto la Spada da quando la Federazione aveva occupato Tyrsis, molto più di un secolo prima. E poteva anche essere scomparsa prima di allora. Di certo nessuno ne

aveva più saputo nulla. Come la maggior parte delle cose collegate con l'epoca dei Druidi e della magia, la Spada faceva parte di una leggenda che era stata quasi dimenticata. Non c'era nessun Druido, non c'era nessun Elfo, e non c'era nessuna magia, perlomeno non nel mondo degli uomini. Quante volte l'aveva sentito dire?

Il volto di Par si irrigidì. Ma che cosa ci si aspettava che facesse? E che cosa ci si aspettava che tutti loro facessero? Allanon non aveva fornito nessun indizio su cui lavorare, a parte la distribuzione nuda e cruda dei rispettivi compiti e la sua rassicurazione che ciò che chiedeva era possibile e necessario.

Sentì un raggio caldo attraversarlo. Non si era parlato della sua magia e dell'uTiili tà della canzone magica che credeva gli fosse tenuta nascosta. Non si era detto nulla a proposito dei modi in cui poteva essere impiegata. Non gli era stata neppure data la possibilità di formulare una domanda. Sulla magia non sapeva assolutamente niente di più di prima.

Par era arrabbiato, deluso e provava almeno un'altra decina di sensazioni, troppo confuse per distinguerle. Ritrova la Spada di Shannara, niente altro! E poi? Cosa avrebbe dovuto farne? Sfidare gli Ombrati in una specie di battaglia? Andare alla carica per tutto il paese per stanarli e distruggerli uno a uno?

Il volto gli diventò di fuoco. Per tutte le ombre! Perché mai avrebbe dovuto anche solo pensare a fare una cosa simile?

Si riprese. Be', era proprio questo il nodo della questione, o no? Doveva considerare quello che Allanon gli aveva chiesto, cioè non la caccia agli Ombrati con la Spada di Shannara, ma la semplice ricerca della Spada di Shannara.

Cercò di scacciare dalla mente il problema per un attimo, perdendosi nella frescura dell'ombra, dove le rocce ancora proteggevano il sentiero; ma come un bimbo spaventato che si aggrappava alla madre, il pensiero rifiutava di lasciare la presa.

Vide Steff davanti a lui che diceva qualcosa a Teel, poi a Morgan, scuotendo il capo con veemenza. Vide la schiena irrigidita di Walker Boh. Vide Wren avanzare a grandi passi alle spalle dello zio, come se dovesse oltrepassarlo. Erano tutti arrabbiati e frustrati quanto lui; non c'era dubbio. Si sentivano beffati da ciò che era stato loro detto, o non detto. Si erano aspettati qualcosa di più concreto, qualcosa di definitivo, qualcosa che avrebbe fornito risposte alle loro domande.

Tutto si erano aspettati, meno i compiti impossibili che avevano ricevuto!

Eppure Allanon aveva detto che erano realizzabili, che potevano essere portati a termine, e che i tre prescelti possedevano le capacità, il coraggio e il diritto di farcela.

Par sospirò. Doveva crederci?

E ancora si ritrovò a chiedersi se dovesse prendere in considerazione ciò che gli era stato chiesto.

Ma non era ciò che stava già facendo? Che altro significato aveva quel mettere in dubbio tutta la faccenda?

Uscì dall'ombra delle rocce sul sentiero tappezzato di ciottoli che portava verso valle, fino all'accampamento. E mentre lo faceva compì uno sforzo per mettere da parte la rabbia e la frustrazione e per pensare con lucidità. Quali erano le cose che conosceva con assoluta certezza e sulle quali si poteva basare? I sogni erano stati davvero la chiamata di Allanon, questo ora era accertato. Il Druido era venuto a cercarli come aveva fatto in passato con gli Ohmsford chiedendo il loro aiuto contro la magia nera che minacciava le Quattro Terre. L'unica differenza era che stavolta era stato costretto a manifestarsi come spettro. Cogline, un ex Druido, era stato il suo messaggero in carne e ossa, con il compito di assicurarsi che le chiamate fossero accolte. Cogline godeva della fiducia di Allanon.
Par si concesse un momento per decidere se credeva veramente a quest'ultima affermazione e stabilì che sì, ci credeva.
Gli Ombrati erano reali, continuò. Erano pericolosi, malvagi, erano certamente una minaccia di qualche genere per le Razze e le Quattro Terre. Erano magia.
S'interruppe di nuovo. Se gli Ombrati erano veramente di natura magica, probabilmente sarebbe stata necessaria la magia, per sconfiggerli. E se accettava quest'argomento, allora ciò che avevano detto Allanon e Cogline diventava assai più convincente: rendeva possibile il racconto sull'origine e lo sviluppo degli Ombrati e probabile l'affermazione che l'equilibrio delle cose era compromesso. Che si accettasse o meno l'idea che la colpa era degli Ombrati, era ovvio che c'erano molte cose che non andavano bene nelle Quattro Terre. La Federazione aveva attribuito gran parte della colpa di questo stato di cose alla magia degli Elfi e dei Druidi, magia che secondo le antiche storie era buona. Ma Par credeva che la verità si trovasse nel mezzo. La magia in sé e per sé, se ci si credeva, come faceva Par, non era né buona né cattiva; era semplicemente un potere. Era questa la lezione della canzone magica. Tutto stava nel modo in cui la si usava.
Par si accigliò. Stando così i fatti, che cosa sarebbe accaduto se gli Ombrati avessero deciso di usare la magia per creare attriti tra le Razze ricorrendo a sistemi che nessuno di loro riusciva a immaginare? E se l'unico modo per combattere quella magia fosse di rivolgerla contro chi la usava, fare in modo che fosse essa stessa a capovolgere gli scopi per cui era stata creata? E se i Druidi e gli Elfi e i talismani come la Spada di Shannara fossero veramente necessari per arrivare a quel fine?
Non era un'idea del tutto insensata, ammise con riluttanza.
Ma era abbastanza sensata?
Giunsero in vista dell'accampamento, tranquillo come quando l'avevano lasciato la notte precedente, venato dal sole del primo mattino e da ombre che svanivano. Mentre si avvicinavano i cavalli, ancora legati alla palizzata, nitrirono. Par vide che tra gli altri c'era anche quello di Cogline. Evidentemente il vecchio non aveva fatto ritorno all'accampamento.

Si ritrovò a pensare al modo del tutto inaspettato in cui Cogline era apparso a Walker, a Wren, a lui stesso, dicendo quanto aveva da dire, e poi andandosene così bruscamente come era arrivato. Era successo così ogni volta. Li aveva avvertiti di quello che era necessario fare e poi li aveva lasciati a decidere. Forse, pensò improvvisamente, aveva voluto lasciarli a decidere da soli anche questa volta.
Raggiunsero il campo, sempre senza aver scambiato molte parole e si fermarono con un certo disagio. Qualcuno suggerì di mangiare e dormire ma gli altri non furono d'accordo. Nessuno aveva veramente voglia di mangiare o di dormire; non erano né affamati né stanchi. Ora erano pronti a parlare di quello che era successo. Volevano discuterne e dare voce ai pensieri e alle emozioni che si erano accumulate nel corso del tragitto di ritorno.
«Molto bene» disse bruscamente Walker dopo un attimo di silenzio forzato. «Visto che nessuno si preoccupa di dirlo lo farò io. Tutta questa faccenda è pura follia. Paranor è finita. I Druidi sono finiti. Non ci sono Elfi nelle Quattro Terre da più di cento anni. Nessuno ha avuto la Spada di Shannara almeno da altrettanto tempo. Nessuno di noi ha la più vaga idea di dove andare a ritrovare una qualsiasi di queste cose, sempre che sia possibile farlo. Io sospetto di no. Credo che si tratti di un altro esempio dei giochetti dei Druidi alle spalle degli Ohmsford. E mi sento profondamente offeso!»
Era tutto rosso, con il volto segnato profondamente. Par rammentò di nuovo la sua furia quasi incontrollata giù nella valle. Non era questo il Walker Boh che ricordava.
«Non sono certo si possa mettere da parte la faccenda come fosse un semplice giochetto» esordì Par, ma Walker gli fu subito addosso.
«No, ma certamente no, Par; a te tutto questo offre una possibilità di soddisfare la tua insensata curiosità per gli usi della magia! Ti ho già avvertito che la magia non è un dono, come tu la consideri, ma una maledizione! Si può sapere come mai persisti nel vederla come qualcosa di diverso?»
«E se lo spettro dicesse la verità?» La voce di Coll era calma e ferma e attrasse immediatamente l'attenzione di Walker.
«La verità non sta in quegli imbroglioni incappucciati! Quando mai hanno posseduto la verità? Ci raccontano frammenti e brandelli, mai l'intera verità. Si servono di noi! Lo hanno sempre fatto!»
«Ma non senza saggezza, non senza considerazione per ciò che andava fatto, questo è quanto le storie ci raccontano.» Coll mantenne la sua posizione. «Non sto necessariamente sostenendo l'ipotesi di fare quello che l'ombra ha suggerito, Walker. Sto solo dicendo che non è ragionevole scartare la faccenda per una possibilità su cento.»
«I frammenti e i brandelli di cui parli sono sempre stati veri» aggiunse Par alla difesa sorprendentemente eloquente di Coll. «Tu vuoi dire che Allanon non ha mai detto tutta la

verità fin dal principio. Ha sempre nascosto qualcosa.»
Walker li guardò come fossero stati ragazzini, scrollando il capo. «Una mezza verità può essere disastrosa quanto una bugia» disse con calma. La rabbia stava sbollendo e veniva rimpiazzata da un tono di rassegnazione. «Questo dovreste saperlo.»
«So che possono essere ugualmente pericolose.»
«E allora perché insistere? Lasciamo perdere!»
«Zio» disse Par, sorpreso per primo dal tono di rimprovero della sua voce, «non ho ancora deciso.»
Walker lo squadrò a lungo, la sua figura alta, pallida nell'alba, il volto imperscrutabile carico di emozioni. «Ah, no?» replicò piano.
Poi si voltò, raccolse le sue coperte e i suoi attrezzi e li impacchettò. «Te lo dirò in un altro modo, allora. Anche se tutto ciò che lo spettro ci ha detto fosse vero, non farebbe nessuna differenza. Ho deciso come comportarmi. Non farò nulla per riportare Paranor e i Druidi alle Quattro Terre. Non riesco a pensare a nulla di meno desiderabile. L'epoca dei Druidi e di Paranor ha visto più cose folli di quanto ogni altra epoca possa solo immaginare. Perché ridare vita a quei vecchi, che, con le loro magie e i loro giochi di prestigio, si trastullano con la sorte degli uomini come con un giocattolo?»
Si alzò e si mise davanti a loro con il volto duro come granito. «Preferirei tagliarmi una mano che vedere il ritorno dei Druidi!»
Gli altri si guardarono costernati, mentre Walker si allontanava per finire di preparare i bagagli.
«Ti limiterai a nasconderti nella tua valle?» sbottò Par di rimando; ora anche lui era arrabbiato.
Walker non lo guardò. «Mettila pure in questi termini.»
«E che accadrà se lo spettro dice la verità, Walker? Se tutto ciò che ha previsto si avvererà e gli Ombrati estenderanno il loro potere fino alla Pietra del Focolare? Allora che farai?»
«Farò il mio dovere.»
«Con la tua magia?» sbottò Par con disprezzo. «Con la magia che ti ha insegnato Cogline?»
Lo zio alzò bruscamente il viso. «Come hai fatto a saperlo?»
Par scosse il capo caparbiamente. «Qual è la differenza tra la tua magia e quella dei Druidi, Walker? Non è tutta la stessa cosa?»
Il sorriso dell'uomo era duro e ostile. «A volte, Par, sei proprio uno stupido» disse, e lo ignorò.
Quando si alzò, un attimo dopo, era calmo. «Ho fatto la mia parte in questa faccenda. Sono venuto, come mi era stato comandato e ho ascoltato ciò che dovevo ascoltare. Non ho altri obblighi. Voi potete decidere che cosa fare. Per quanto mi riguarda, la faccenda è chiusa.»
Li oltrepassò a grandi passi senza fermarsi, avviandosi verso il luogo dove erano legati i cavalli. Caricò il suo bagaglio, montò e si allontanò al galoppo. Non si voltò neppure una

volta.
Gli altri membri della compagnia restarono a osservare in silenzio. Ecco una decisione rapida, pensò Par, una decisione che Walker Boh sembrava molto ansioso di prendere. Chissà perché.
Quando lo zio si fu allontanato, guardò Wren. «E tu?»
La giovane Vagabonda scosse lentamente il capo. «Non ho i pregiudizi di Walker, né la sua tendenza a fare sempre obiezioni, ma ho comunque gli stessi dubbi.» Si avviò verso un cumulo di sassi e si mise a sedere.
Par la seguì. «Credi che lo spettro abbia detto la verità?»
Wren si strinse nelle spalle. «Sto ancora cercando di capire se lo spettro era davvero chi affermava di essere, Par. Ne ho avuto la sensazione, l'ho sentito nel mio cuore, eppure...» Si trattenne. «Non so nulla di Allanon, a parte le storie e le conosco a malapena. Tu le conosci meglio di me. Che ne pensi?»
Par non esitò. «Era Allanon.»
«E credi che dicesse la verità?»
Par era cosciente degli altri che si stavano avvicinando per unirsi a loro, silenziosi e attenti. «Sì, credo che esistano motivi per pensarlo.» Le descrisse i ragionamenti che aveva elaborato durante il ritorno dalla valle. Era sorpreso di quanto risultava convincente. Non era più esitante; incominciava a essere abbastanza convinto della sua scelta. «Non ci ho pensato quanto vorrei» concluse. «Ma che ragione avrebbe avuto lo spettro di portarci qui per dirci quel che ha detto, se non per rivelare la verità? Perché raccontarci una menzogna? Walker sembra convinto che ci sia sotto un inganno, ma non riesco a capire in quale forma o a quale scopo sia stato ordito.»
«Inoltre» aggiunse, «questa faccenda spaventa Walker: i Druidi, la magia, tutto. Ci nasconde qualcosa. Lo sento. Sta giocando allo stesso gioco di cui accusa Allanon.»
Wren annuì. «Ma lui comprende i Druidi.» Vedendo l'espressione confusa di Par, Wren sorrise con tristezza. «E' vero, nascondono le cose, Par. Nascondono tutto ciò che non desiderano sia rivelato. E' così che si comportano. Anche in questa faccenda ci sono dei segreti. ciò che ci è stato detto è troppo incompleto. In qualsiasi maniera tu guardi la questione, non siamo stati trattati diversamente dai nostri antenati.»
Seguì un lungo silenzio. «Forse dovremmo tornare nella valle stanotte e vedere se lo spettro decide di tornare da noi» suggerì Morgan, con un tono di voce che sapeva di dubbio.
«Forse dovremmo concedere a Cogline la possibilità di ricomparire» aggiunse Coll.
Par scrollò il capo. «Non credo che rivedremo né l'uno né l'altro, per il momento. Penso che ogni decisione dovrà essere presa senza il loro aiuto.»
«Sono d'accordo.» Wren si rimise in piedi. «Dovrei trovare gli Elfi e, come ha detto?, farli tornare al mondo degli uomini. Una scelta di parole ben precisa, che però non capisco. Non

ho idea di dove siano gli Elfi né da dove cominciare a cercarli. Ho vissuto nelle Terre dell'Ovest per quasi dieci anni, Garth ancora più a lungo, e fra tutti e due siamo stati ovunque. Vi posso garantire che non ci sono Elfi. In quale altro luogo dovrei controllare?»
Si avvicinò a Par e lo guardò in faccia. «Io torno a casa. Qui non c'è più nulla che possa fare. Devo pensarci anche se riflettere potrebbe essere inutile. Se i sogni torneranno e mi suggeriranno qualcosa su dove cominciare la ricerca, allora forse farò un tentativo. Ma per ora...»
Si strinse nelle spalle. «Bene. Arrivederci, Par.»
Lo abbracciò e lo baciò, fece lo stesso con Coll e questa volta anche con Morgan. Fece un cenno di saluto ai Nani e iniziò a radunare le sue cose. Garth la raggiunse in silenzio.
«Vorrei che restassi ancora un po', Wren» si provò a dire Par, mentre una sorda disperazione lo assaliva come un groppo allo stomaco, all'idea di essere lasciato solo ad arrovellarsi con quella faccenda.
«Perché non venite con me?» chiese Wren. «Probabilmente ve la passereste meglio nelle Terre dell'Ovest.»
Par guardò Coll, che aggrottò le sopracciglia. Morgan voltò lo sguardo altrove. Par sospirò e scosse la testa con riluttanza. «No, prima devo prendere la mia decisione. Devo farlo prima di stabilire dove andare.»
Wren annuì, sembrava comprendere. Aveva radunato le sue cose e si avvicinò a Par. «La penserei diversamente se avessi la protezione della magia, come te e Walker. Ma non è così. Non possiedo la canzone magica né gli insegnamenti di Cogline su cui fare affidamento. Ho solo un sacchetto di pietre dipinte.» Lo baciò di nuovo. «Se hai bisogno di me, puoi trovarmi nel Tirfing. Sii prudente, Par.»
Si allontanò a cavallo dal campo seguita da Garth. Gli altri restarono a guardare la giovane Vagabonda dai capelli ricciuti e il gigantesco compagno con i suoi abiti a macchie sgargianti. Qualche minuto dopo erano solo dei puntini all'orizzonte occidentale.
Par continuò a seguirli con lo sguardo anche dopo che furono scomparsi. Poi lanciò un'occhiata a est, verso Walker Boh. Gli sembrava che gli fossero state strappate parti del suo corpo.
Coll insisté perché tutti mangiassero qualcosa, visto che erano trascorse più di dodici ore dall'ultimo pasto e non aveva senso cercare di riflettere a stomaco vuoto. Par fu contento di quella tregua: non desiderava affatto affrontare il momento di prendere una decisione a causa della delusione che provava per la partenza di Walker e Wren. Bevve il brodo che Steff aveva preparato, mangiò pane vecchio e frutta, trangugiò numerosi boccali di birra e andò fino alla sorgente a lavarsi. Al ritorno acconsentì al suggerimento del fratello di stendersi per qualche minuto e immediatamente si addormentò.
Era mezzogiorno quando si svegliò: la testa gli martellava, il corpo era tutto dolorante, la gola era secca. Aveva sognato frammenti di cose che sarebbe stato felicissimo di non sognare

affatto: Rimmer Dall e i Cercatori della Federazione che lo inseguivano tra gli edifici di una città deserta e rasa al suolo; Nani immobili a guardare con lo sguardo fisso, affamati, impotenti di fronte a un'occupazione immodificabile; Ombrati in agguato dietro ogni angolo; lo spettro di Allanon che gridava, avvertendolo di ogni nuovo pericolo, ma che al tempo stesso rideva della sua situazione. Aveva lo stomaco in subbuglio, ma cercò in ogni modo di resistere. Si lavò di nuovo, bevve ancora un po' di birra e sedette tutto solo all'ombra di un vecchio pioppo, aspettando che il malore passasse. Ciò avvenne molto prima di quanto non si fosse aspettato e poco dopo si stava bevendo un'altra scodella di brodo.

Mentre mangiava, Coll si avvicinò. «Ti senti meglio? Non avevi un bell'aspetto quando ti sei svegliato.»

Par finì di mangiare e mise da parte la scodella. «Infatti. Ma ora sto bene.» Sorrise per dimostrarlo.

Coll si stese accanto a lui, appoggiandosi al ruvido tronco dell'albero, sistemando con attenzione il corpo possente, e in quell'ombra rinfrescante restò a fissare la calura del mezzogiorno.

«Stavo riflettendo» disse, mentre i lineamenti massicci si increspavano pensosi. Sembrava riluttante a continuare. «Pensavo a che cosa farei se tu decidessi di andare a cercare la Spada...»

Par si voltò immediatamente verso il fratello. «Coll, non ho neppure...»

«No, Par, lasciami finire.» Coll era insistente. «Se ho imparato qualcosa sul fatto di essere tuo fratello, è che devo cercare di metterti sul chi vive quando è tempo di prendere una decisione. Altrimenti tu decidi e una volta fatto è come se le tue idee fossero già entrate nella storia!»

Gli lanciò una rapida occhiata. «Forse ricordi che abbiamo già fatto questa discussione. Continuo a ripeterti che ti conosco meglio di quanto tu non conosca te stesso. Rammenti quando, qualche anno fa, sei caduto nel Rappahalladran e sei quasi annegato, mentre ci trovavamo nelle foreste del Duln, sulle tracce di quella dannata volpe argentata? Dicevano che non ne fossero rimaste nelle Terre del Sud, ma quel vecchio cacciatore affermava di averne vista una e per te le sue parole erano sufficienti. Il Rappahalladran era in piena, era primavera avanzata, e papà ci disse di non tentare il guado, anzi ci fece promettere di non tentarlo. Io sapevo, nel momento stesso in cui facesti quella promessa, che l'avresti infranta se fosse stato necessario. Lo sapevo nell'attimo esatto in cui promettesti!»

Par si accigliò. «Be', non direi...»

Coll lo interruppe. «Il punto è che di solito riesco a capire quando hai preso la tua decisione su qualsiasi argomento. E credo che Walker avesse ragione. Hai deciso che cosa fare per quel che riguarda la ricerca della Spada di Shannara. Lo hai fatto, vero?»

Par restò a fissarlo, sorpreso.

«I tuoi occhi dicono che lo farai, Par» continuò Coll pacificamente, anzi, sorridendo. «Che ci sia o no, andrai a cercarla.

Ti conosco. Andrai perché credi ancora di poter imparare qualcosa sulla tua magia, perché vuoi fare qualcosa di bello e di nobile, perché hai quella vocina dentro che continua a mormorare che la magia deve avere un suo scopo. No, taci, adesso: ascolta quello che ho da dirti.» Alzò le mani di fronte al tentativo di Par di controbattere. «Non credo che vi sia nulla di sbagliato in questo. Lo capisco. Ma non so se tu lo capisci e se sei disposto ad ammetterlo. E devi essere capace di ammetterlo, altrimenti non sarai mai in pace con te stesso sul motivo per cui hai deciso di andare. So bene di non possedere nessuna magia, ma il fatto è che in qualche maniera io capisco il problema meglio di te.»
S'interruppe, mentre il suo viso assumeva un'espressione triste. «Sei sempre a caccia di sfide che nessun altro vuole affrontare. E' un po' quel che sta succedendo adesso. Tu vedi Walker e Wren defilarsi e immediatamente hai voglia di fare esattamente l'opposto. Sei fatto così. Non potresti ritirarti adesso, anche se dovessi.»
Gettò indietro il capo, con aria riflessiva. «Che tu ci creda o no, ti ho sempre ammirato per questo.»
Sospirò. «So che ci sono anche altre considerazioni da fare. C'è la storia di papà e mamma, ancora prigionieri giù nella Valle e ci siamo noi senza una casa, senza un posto dove andare, quasi fossimo dei fuorilegge. Se abbandoniamo la ricerca, se rifiutiamo questo incarico che lo spettro di Allanon ci ha affidato, dove potremmo andare? Che cosa potremmo concretamente fare per cambiare radicalmente le cose, se non trovare la Spada di Shannara? So che è così. E so...»
Par lo interruppe. «Hai detto "noi".»
Coll si fermò. «Come?»
Par lo stava studiando con aria critica. «Poco fa hai detto "noi". Più di una volta. Hai detto, se "noi" abbandonassimo questa ricerca, dove "potremmo" andare?»
Coll scosse la testa tristemente. «Già. Comincio a parlare di te e quasi ancor prima di rendermene conto sto parlando anche per me. Ma direi che è proprio questo il problema. Siamo così vicini che a volte penso a noi due come se fossimo una sola persona, il che non è vero. Siamo molto diversi e soprattutto in questo caso. Tu hai la magia e la possibilità di imparare qualcosa in proposito, io no. A te è stata affidata la ricerca, a me no. E allora che cosa dovrei fare se tu vai, Par?»
Par attese un attimo, poi disse: «Allora?».
«Allora. Dopotutto quel che è stato detto e fatto, dopo tutte le argomentazioni pro e contro che sono state poste sul tavolo, continuo a tornare col pensiero su un paio di cosette.»
Si spostò, così da mettersi di fronte a Par. «Primo, sono tuo fratello e ti voglio bene. Questo significa che io non ti lascio, anche se non sono certo di essere d'accordo con quello che stai facendo. Te l'ho già detto. Secondo, se vai...» Tacque per un attimo. «Andrai, vero?»
Seguì un lungo momento di silenzio. Par non rispose.

«Molto bene. Se vai, sarà un viaggio molto pericoloso e avrai bisogno di qualcuno che ti guardi le spalle. Ecco cosa dovrebbero fare i fratelli. Questo è il secondo punto.»
Si schiarì la gola. «Per finire, ho riflettuto su tutto, pensando a cosa farei se fossi al tuo posto - andrei o no - soppesando i pro e i contro della faccenda.» Esitò. «Se dipendesse da me, se fossi al posto tuo, penso che andrei.»
Si stese contro il tronco del pioppo e attese. Par fece un profondo respiro. «Per essere onesto, Coll, credo che questa sia proprio l'ultima cosa che mi sarei aspettato da te.»
Coll sorrise. «Probabilmente è per questo che l'ho detta. Non mi piace essere prevedibile.»
«E così andresti, vero? Se tu fossi in me.» Par studiò silenziosamente il fratello per un momento, lasciando che la possibilità si esaurisse da sola, nella sua mente. «Non so se crederti o no.»
Il sorriso di Coll si allargò. «Ma certo che mi credi.»
Si stavano ancora fissando quando Morgan si avvicinò e si sedette davanti a loro, lievemente incuriosito nel vedere la stessa espressione dipinta sui due volti. Anche Steff e Teel si avvicinarono. I tre si scambiarono un'occhiata. «Che sta succedendo?» chiese infine Morgan.
Par lo fissò per un attimo, senza vederlo. Vide invece il territorio alle sue spalle, le colline punteggiate di rari boschetti che si propagavano verso sud dalle distese desertiche dei Denti del Drago, svanendo in un calore che faceva luccicare la terra. Il vento spazzava la strada che conduceva a valle e la polvere si sollevava in piccoli mulinelli. Sotto l'albero tutto era immoto e Par stava pensando al passato ricordando i tempi che aveva condiviso con Coll. Le memorie erano qualcosa di privato, che gli dava conforto; erano per lo più chiare e precise, e gli procuravano un dolore dolce e piacevole.
«Be'?» insisté Morgan.
Par sbatté le ciglia. «Coll mi dice che secondo lui dovrei fare quello che mi ha detto lo spettro. Crede che dovrei cercare di trovare la Spada di Shannara.» S'interruppe. «Tu che ne pensi, Morgan?»
Morgan non esitò. «Credo che verrò con te. Comincio a stancarmi di perdere tempo a prendere in giro quei cretini della Federazione che cercano di governare Leah. Uno come me può fare di meglio.» Si alzò. «Inoltre dispongo di una lama che deve essere messa alla prova contro le creature della magia nera!»
Per scherzo fece il gesto di impadronirsi della spada. «E come tutto qui attorno può testimoniare non esiste modo migliore per farlo che restare appiccicati a Par Ohmsford!»
Par scrollò il capo, con espressione sconsolata. «Morgan, non dovresti scherzare...»
«Scherzare! Ma è proprio questo il punto! Non faccio che scherzi, da qualche mese in qua! e con quali risultati?» I lineamenti sotTiili di Morgan erano duri. «Ecco che mi si offre la possibilità di fare qualcosa che abbia un senso, qualcosa di più costruttivo che far affrontare ai nemici di Leah qualche seccatura

senza importanza. Su, Par. Devi capire il mio punto di vista. Non puoi non essere d'accordo.» Il suo sguardo mutò rapidamente direzione. «Steff, tu che ne dici? Che intenzioni hai? E Teel?»
Steff rise e il suo volto scabro si increspò. «Be', Teel e io la pensiamo più o meno alla stessa maniera. Abbiamo già preso la nostra decisione. Veniamo con te, prima di tutto perché speriamo di mettere le mani su qualcosa, magico o no, che possa aiutare la nostra gente a liberarsi dal giogo della Federazione. Non l'abbiamo ancora scoperto, ma potremmo essere sul punto di riuscirci. Ciò che ha detto lo spettro sugli Ombrati che diffondono la magia nera, che vivono nel corpo di uomini, donne e bambini, potrebbe spiegare una buona parte della follia che consuma le Terre. Potrebbe avere qualcosa a che fare col motivo per cui la Federazione sembra così incline a spezzare la schiena ai Nani! Lo avete visto coi vostri occhi: questo è sicuramente lo scopo della Federazione. Laggiù c'è della magia al lavoro. I Nani la possono percepìre meglio di tanti altri perché le distese più profonde delle Terre dell'Est hanno sempre fornito un ottimo nascondiglio. In questo caso l'unica differenza è che, invece di nascondersi, è allo scoperto, come un animale impazzito, e ci minaccia tutti. Forse ritrovare la Spada di Shannara, come ha detto lo spettro, costituirà un passo avanti per riuscire a rimettere in gabbia quella bestia!»
«E allora Par Ohmsford!» gridò Morgan, trionfante. «Quale compagnia migliore di questa ti poteva capitare?»
Par scosse la testa, perplesso. «Nessuna, Morgan, ma...»
«E allora di' che lo farai! Dimentica Walker e Wren e i loro pretesti! Questo è l'importante! Pensa a cosa potremmo riuscire a ottenere!» Lanciò all'amico uno sguardo implorante. «Al diavolo, Par, che possiamo perdere? Dal nostro tentativo abbiamo tutto da guadagnare.»
Steff si chinò e gli diede una gomitata. «Non insistere troppo, cavaliere. Concedi al ragazzo della Valle la possibilità di prendere fiato.»
Par li guardò uno a uno, il volto brusco di Steff, quello enigmatico di Teel, quello pieno di fervente ardore di Morgan, e infine Coll. D'un tratto rammentò che suo fratello non aveva finito di comunicare la sua decisione. Aveva solo detto che sarebbe andato se si fosse trovato nei panni di Par.
«Coll...» riprese.
Ma COll sembrava leggergli nel pensiero. «Se vai tu, vengo anch'io.» Il viso del fratello sembrava scolpito nella pietra. «Da qui fino alla conclusione di tutto.»
Seguì un lungo attimo di silenzio, mentre tutti si guardavano e la speranza dipinta nei loro occhi era un mormorio simile al vento che faceva frusciare come foglie i pensieri.
Par Ohmsford fece un profondo respiro. «Allora direi che la cosa è decisa» disse. «E ora, da dove cominciamo?»

## 17

Come al solito Morgan Leah aveva un piano.

«Se vogliamo avere qualche speranza di rintracciare la Spada, dobbiamo cercare aiuto. Noi cinque siamo troppo pochi. Dopo tanti anni trovare la Spada di Shannara sarà più o meno come trovare il proverbiale ago nel pagliaio, e comunque non ne sappiamo abbastanza del pagliaio. Forse voi, Steff e Teel, conoscete bene le Terre dell'Est, ma Callahorn e i Territori di Confine vi sono sconosciuti. Lo stesso vale per i ragazzi della Valle e per me: il problema è che non conosciamo a sufficienza il paese. E non scordiamoci che la Federazione starà setacciando ogni luogo dove pensano di trovarci. Per quel che ne so, Nani e gente che sfugge alla legge non sono i benvenuti nelle Terre del Sud. Dovremo stare in guardia anche contro gli Ombrati. La verità è che sembrano attratti dalla magia come i lupi dall'odore del sangue e non possiamo essere certi di non incontrarne più. Tutto quello che potremo fare sarà guardarci le spalle, senza nemmeno sognarci di scoprire che diavolo è successo alla Spada. Da soli non possiamo farcela. Qualcuno deve aiutarci, qualcuno che ha una conoscenza profonda delle Quattro Terre, qualcuno che ci può fornire uomini e armi.»

Fece scorrere lo sguardo sugli altri fino a Par e sorrise, con quel suo tipico sorriso, pieno di intimo divertimento. «Abbiamo bisogno del tuo amico del Movimento.»

Par si lasciò scappare un gemito. Non era affatto propenso a rimettersi in combutta con i fuorilegge; sembrava un aperto invito a cacciarsi nei guai. Ma a Steff e Teel, e persino a Coll l'idea piaceva e dopo aver discusso per un po' anche Par fu costretto ad ammettere che la proposta del cavaliere era sensata. I fuorilegge avevano a disposizione le risorse che a loro mancavano e conoscevano perfettamente i Territori di Confine e le terre libere che li circondavano. Avrebbero saputo dove cercare e quali trappole evitare. Inoltre, l'uomo che aveva salvato Par sembrava un tipo affidabile.

«Ti ha detto che se mai avessi avuto bisogno d'aiuto potevi rivolgerti a lui» fece notare Morgan. «Mi sembra che questo sia il caso.»

Non si poteva contraddirlo, per cui la faccenda fu chiusa. Passarono il resto della giornata al campo sotto le colline che conducevano alla Valle d'Argilla e al Perno dell'Ade, e dormirono sonni inquieti per tutta la seconda notte di luna nuova.

Quando giunse il mattino, raccolsero le loro cose, montarono a cavallo e partirono. Il piano era semplice. Sarebbero andati fino a Varfleet, avrebbero cercato la Fucina Kiltan nel Reaver's End, nella parte settentrionale della città, e avrebbero chiesto dell'Arciere, seguendo le istruzioni del misterioso salvatore di Par. E poi sarebbero stati a vedere.

Cavalcarono verso sud per le terre coperte di sterpaglia che circondavano le Pianure di Raab, finché non raggiunsero il ramo orientale del Mermidon, poi voltarono a ovest. Seguirono il fiume per tutta la mattina fino al primo pomeriggio, mentre il sole che splendeva da un cielo senza nubi faceva

ardere la terra. Nessuno parlò molto durante il tragitto; tutti erano chiusi ermeticamente nel silenzio dei loro pensieri. Fin dalla partenza non si era parlato più di Allanon; Walker e Wren non erano stati neppure nominati. Par di tanto in tanto tastava con le dita l'anello con l'insegna del falco, interrogandosi nuovamente sull'identità dell'uomo che glielo aveva dato.

Era pomeriggio inoltrato quando attraversarono la valle del fiume che scorre nelle Montagne di Runne a nord di Varfleet, avvicinandosi ai confini della città. Varfleet si stendeva sotto di loro su una serie di colline, polverosa e oppressa dal calore, nel bagliore del sole che svaniva verso ovest. Pascoli e baracche circondavano il perimetro della città, squallidi rifugi di uomini e di donne a cui mancava anche il più modesto mezzo di sostentamento. Vedendo i viandanti passare, gli abitanti li chiamavano, accalcandosi per chiedere denaro e cibo, e Par e Coll regalarono quel poco che avevano. Morgan lanciò loro un'occhiata di rimprovero così come un genitore avrebbe potuto fare con un bimbo capriccioso, ma non fece commenti.

Un po' oltre Par si trovò a desiderare di aver nascosto i suoi lineamenti elfi. Ma ora era troppo tardi. Erano passate settimane da quando l'aveva fatto, e aveva perso l'abitudine. Si consolò un po' per il fatto che i capelli erano cresciuti e gli nascondevano le orecchie. Ma comunque avrebbe dovuto essere molto cauto. Lanciò un'occhiata ai Nani. Erano avvolti ben bene nei loro mantelli da viaggio e i cappucci coprivano i loro volti. Essi correvano ancora più di lui il pericolo di essere scoperti. Tutti sapevano che ai Nani non era concesso di viaggiare per le Terre del Sud. Persino a Varfleet era rischioso.

Una volta raggiunta la città vera e propria, dove le strade avevano un nome e le botteghe un'insegna, il traffico si intensificò notevolmente. Ben presto divenne quasi impossibile avanzare. Scesero da cavallo, conducendo le bestie per le redini finché non trovarono una stalla dove lasciarle. Fu Morgan a occuparsi della contrattazione, mentre gli altri se ne restavano discretamente da parte, appoggiati alla parete dell'edificio dalla parte opposta della strada, osservando gli abitanti della città accalcarsi in un flusso lento. Alcuni mendicanti si avvicinarono chiedendo qualche moneta. Par guardò un mangiatore di fuoco che faceva sfoggio della sua arte di fronte a una folla ammirata di ragazzi e di uomini in un mercato di frutta. Il tenue mormorio delle voci riempiva l'aria con un suono frammentato.

«A volte si ha fortuna» li informò Morgan, a voce bassa, al suo ritorno. «Siamo proprio a Reaver's End. L'intero quartiere della città è chiamato così. La Fucina Kiltan è poche vie più in là.»

Fece loro cenno di avanzare e scivolarono attraverso il muro massiccio di corpi, facendosi strada fino a una via secondaria che era meno affollata, anche se mandava un odore disgustoso. Ben presto si trovarono a percorrere velocemente un vicolo buio pieno di curve e di angoli, lungo un canale di scolo dissestato. Par arricciò il naso per il disgusto. Questa era la

città come la vedeva Coll. Arrischiò un'occhiata veloce verso il fratello, ma Coll era impegnatissimo a badare a dove metteva i piedi.
Incrociarono molte altre strade prima di imboccarne una che sembrava soddisfare Morgan, il quale voltò bruscamente a destra, conducendoli tra la folla fino a un vasto granaio, a un piano, con un'insegna che portava il nome di Fucina Kiltan marchiato a fuoco su una placca di legno. Sia l'insegna sia l'edificio erano vecchi e malconci, ma all'interno le fornaci ardevano di rosso acceso, mandavano faville e fiamme mentre i lavoranti introducevano il metallo e lo ritiravano. Le macchine arrotavano, i martelli colpivano e forgiavano. Il fracasso saliva a coprire i rumori della strada e riecheggiava sulle pareti degli edifici circostanti, per svanire infine nell'abbraccio soffocante della calura pomeridiana che aleggiava su ogni cosa.
Morgan si fece strada tra la folla, seguito silenziosamente dagli altri, e infine riuscì a raggiungere l'ingresso della fucina. Un gruppetto di uomini stava lavorando alle fornaci sotto la direzione di un tipo massiccio, con baffi all'ingiù e una zucca pelata annerita dalla fuliggine. Il tipo li ignorò finché non furono tutti entrati, poi si voltò e chiese: «Desiderate qualcosa?».
Morgan rispose: «Stiamo cercando l'Arciere».
Il tipo coi baffi si avvicinò lentamente. «Scusate, che avete detto?»
«L'Arciere» ripeté Morgan.
«E chi sarebbe?» L'uomo aveva le spalle davvero larghe, ed era impastato di sudore.
«Non lo so» ammise Morgan. «Ci hanno solo detto di chiedere di lui.»
«Chi?»
«Senti...»
«Chi? Lo sai o no, eh?»
Faceva caldo all'ombra della Fucina Kiltan, ed era chiaro che Morgan si sarebbe ficcato nei guai con quel tipo, se le cose non prendevano rapidamente un'altra piega. Già qualche testa cominciava a voltarsi verso di loro. Par, d'impulso, si spinse avanti, preoccupato di non attirare l'attenzione e disse: «Ce l'ha detto un uomo che porta l'insegna del falco».
Gli occhi acuti del tipo si restrinsero, studiando la faccia del ragazzo della Valle, con i suoi lineamenti elfi. «Su un anello» concluse Par, porgendolo.
L'altro si ritrasse, come se qualcosa l'avesse colpito. «Non andare in giro a mostrarlo, giovane idiota!» sbottò allontanandolo come se fosse stato un veleno.
«Allora dicci dove possiamo trovare l'Arciere!» Si intromise Morgan, la cui irritazione stava chiaramente aumentando.
D'un tratto la strada si animò e tutti si voltarono in fretta. Un drappello di soldati della Federazione si stava avvicinando, spingendosi tra la folla diretto proprio alla Fucina. «Nascondetevi!» sbottò il tipo coi baffi e si fece da parte.
I soldati entrarono nella Fucina, scrutando nell'oscurità illuminata

dal fuoco. L'uomo coi baffi avanzò per accoglierli.
Morgan e i ragazzi della Valle si strinsero ai Nani, ma i soldati erano proprio tra loro e la porta che conduceva in strada.
Morgan li spinse verso la zona più buia della fucina.
«Dobbiamo ordinare delle armi, Hirehone» annunciò il capoguardia all'uomo coi baffi, porgendogli un foglio. «Ne abbiamo bisogno entro la fine della settimana. E niente discussioni.»
Hirehone borbottò qualcosa di incomprensibile, ma annuì. Il capoguardia parlò ancora un po' con lui, con aria stanca e accaldata. I soldati gironzolavano qua e là, senza posa. Uno avanzò verso la piccola compagnia. Morgan cercò di mettersi davanti ai suoi compagni, per far sì che il soldato parlasse con lui. Il soldato esitò, un tizio grande e grosso, con una barba rossastra. Poi notò qualcosa e spinse da parte il cavaliere. «Ehi, tu!» urlò a Teel. «Che c'è che non va?» Allungò una mano, spingendo indietro il cappuccio. «Nani! Capitano, c'è...»
Non terminò la frase. Teel lo uccise con un unico colpo del suo coltello da caccia, spingendogli la lama nella gola. Il soldato stava ancora cercando di parlare, mentre moriva. I suoi compagni fecero per mettere mano alle armi, ma Morgan era già tra loro, la spada sguainata, e li costringeva ad arretrare.
Chiamò gli altri, e i Nani e i ragazzi della Valle si lanciarono verso la porta. Raggiunsero la strada, con Morgan alle calcagna, e i soldati della Federazione un passo più indietro. La folla si mise a urlare e si fece da parte, mentre la battaglia sbandava qua e là. Una dozzina di soldati si era lanciata all'inseguimento, ma due erano feriti e gli altri si accalcavano, inciampando nella fretta di acciuffare il cavaliere. Morgan abbatté i primi, urlando come un pazzo. Steff che era in testa arrivò alla porta sbarrata di un magazzino, sollevò la mazza, fino a quel momento tenuta nascosta, e colpì la pesante barriera, facendola a pezzi con un colpo solo. Si precipitarono all'interno, avvolto dal buio, e uscirono da una porta secondaria, voltarono a sinistra in un vicoletto e si ritrovarono davanti a una palizzata. Disperati, fecero dietrofront e ripresero a correre.
I soldati della Federazione si precipitarono verso la porta del magazzino, pronti a catturarli.
Par usò la canzone magica e riempì lo spazio vuoto che li separava con uno sciame di vespe ronzanti. I soldati urlarono e cercarono di ripararsi. In quella confusione Steff riuscì a frantumare un numero sufficiente di assi della palizzata da permettere loro di scivolare all'esterno. Si precipitarono per un secondo vicoletto, attraverso un labirinto di magazzini, voltarono a destra e si spinsero oltre un cancello di metallo montato su cardini.
Si ritrovarono in un cortile pieno di rottami ferrosi, dietro alla fucina. Una porta che si apriva sul retro si spalancò. «Qui dentro!» urlò qualcuno.
Corsero senza domande, udendo urla e squilli di corno tutt'intorno.
Si precipitarono per l'apertura entrando in un piccolo

ripostiglio e sentirono la porta chiudersi di schianto alle loro spalle.
Hirehone era davanti a loro, con le mani sui fianchi. «Spero che valesse la pena aiutarvi in questo pasticcio!»
Li nascose in una specie di botola sotto il pavimento del ripostiglio, dove rimasero per un tempo che parve durare ore. Faceva caldo ed erano tutti ammassati, non c'era luce e il suono degli stivali passò pesantemente sulle loro teste per due volte, lasciandoli ogni volta tesi e senza fiato. Quando finalmente Hirehone permise loro di uscire era notte e il cielo era nuvoloso e nero come inchiostro, mentre le luci della città apparivano, dalle fessure delle pareti di legno della fucina, come punture di spillo sparpagliate. L'uomo li fece uscire dal ripostiglio, portandoli in una piccola cucina adiacente e li fece sedere attorno a un tavolo lungo e stretto, dando loro da mangiare.
«Ho dovuto attendere finché i soldati hanno finito la perquisizione, finché si sono convinti che eravate tornati indietro o che vi nascondevate tra i rottami di metallo» spiegò. «Erano proprio furiosi, lasciatevelo dire, specie per l'assassinio.»
Teel non lasciò trapelare nulla di quanto stava pensando e nessun altro parlò. Hirehone si strinse nelle spalle. «Anche per me non ha alcuna importanza.»
Masticarono in silenzio per un po', poi Morgan chiese: «E a proposito dell'Arciere? Ora possiamo vederlo?».
Hirehone ridacchiò. «Non credo sia possibile. Non esiste.»
Morgan ebbe un'espressione sconsolata. «Allora perché...»
«E' un codice» lo interruppe Hirehone. «E' solo un modo per capire che cosa ci si aspetta da me. Vi stavo mettendo alla prova. A volte il codice viene scoperto. Dovevo accertarmi che non eravate spie della Federazione.»
«Tu sei un fuorilegge» disse Par.
«E tu sei Par Ohmsford» replicò l'altro. «Ora terminate di mangiare e vi porterò dall'uomo che siete venuti a trovare.»
Fecero come era stato detto loro, lavarono i piatti in un vecchio acquaio e seguirono Hirehone nuovamente nelle viscere della fucina Kiltan. Ora la fucina era deserta, a parte un unico lavorante impegnato nel turno di notte alle fornaci alimentate a fuoco che non dovevano mai spegnersi. L'uomo non prestò loro la minima attenzione. Passarono attraverso quell'immobilità cavernosa con passo felpato, sentendo l'odore di ceneri e metallo, un insieme sulfureo, e osservando le ombre che danzavano al ritmo del fuoco.
Mentre oltrepassavano in silenzio una porta secondaria, nell'oscurità, Morgan sussurrò a Hirehone: «Abbiamo lasciato i nostri cavalli in una stalla a parecchie strade di distanza».
«Non ti preoccupare» sussurrò l'altro di rimando. «Non avrete bisogno di cavalli nel posto dove state andando.»
Passarono in silenzio e senza farsi notare per le viuzze di Varfleet, attraversando le masse periferiche di prati e capanne e infine uscirono completamente dalla città. Si avviarono verso

nord e poi lungo il Mermidon, risalendo il fiume fino a dove voltava sotto le basse colline di fronte ai Denti del Drago. Camminarono per il resto della notte, attraversando il fiume proprio sopra il punto in cui si divideva, incontrando una serie di rapide che frantumavano il flusso in rivoli più piccoli. In quel periodo dell'anno il fiume era in secca, altrimenti l'attraversamento non sarebbe stato possibile senza una barca. In parecchi punti l'acqua arrivava quasi al mento dei Nani, che furono costretti a guadare tenendo gli zaini e le armi sopra la testa.

Una volta attraversato il fiume, si imbatterono in una serie di gole e di burroni coperti da una fitta boscaglia, che si stendeva per chilometri fino alle rocce dei Denti del Drago.

«Questo è il Parma Key» li informò Hirehone a un certo punto. «Un territorio infido, se non conoscete la strada.»

Par scoprì quasi subito che la definizione era un eufemismo. Il Parma Key era un insieme di crinali e burroni che salivano e scendevano senza preavviso tra una vegetazione soffocante di alberi e cespugli. La luna nuova non forniva luce, le stelle erano celate dietro gli alberi e l'ombra delle montagne e la compagnia si ritrovò nell'oscurità quasi totale. Dopo essere penetrati per un po' tra i boschi, Hirehone li fece sedere, in attesa dell'alba.

Anche alla luce del giorno sembrava assolutamente impossibile passare. Tra le foreste montane del Parma Key tutto era avvolto nell'ombra perpetua e nella nebbia, i burroni e le gole si intersecavano a perdita d'occhio. C'era un sentiero, invisibile a chiunque non ne avesse conosciuto l'esistenza, una viuzza serpeggiante che Hirehone seguì senza sforzo, ma che lasciò gli altri membri del gruppo incerti sulla direzione che avevano preso. Il mattino scivolò verso mezzogiorno e il sole cominciò a filtrare attraverso gli alberi in sotTiili  strisce di luce che facevano ben poco per scacciare la nebbia incombente e che sembravano essere entrate per sbaglio dal mondo esterno nel mezzo di quelle ombre dense.

Quando si fermarono per un rapido spuntino, Par chiese alla loro guida se era disposto a dire quanto era distante il luogo in cui erano diretti.

«Non lontano» rispose Hirehone. «Là.» Indicò un ammasso poderoso di roccia che si innalzava sul Parma Key, dove la foresta si appiattiva contro le pareti dei Denti del Drago. «Quello, Par Ohmsford, è chiamato la Sporgenza. La Sporgenza è la roccaforte del Movimento.»

Par osservò con attenzione, riflettendo. «La Federazione sa che si trova qui?» chiese.

«Sanno che è qui, da qualche parte» rispose Hirehone. «Ma non sanno esattamente dove e, cosa assai più importante, non sanno come arrivarci.»

«E il misterioso salvatore di Par, il capobanda ancora senza nome, non è preoccupato all'idea di avere visitatori come noi che potrebbero far sapere come arrivarci?» chiese scettico

Steff.
Hirehone sorrise. «Nano, per ritrovare la via d'accesso, prima devi scoprire la via d'uscita. Credi che potresti farcela senza di me?»
Con una certa riluttanza, Steff fece un sorriso idiota, comprendendo che l'uomo aveva ragione. Si poteva vagare all'infinito in quel labirinto, senza trovare il modo di venirne fuori.
Era tardo pomeriggio quando giunsero allo sperone di roccia verso cui si erano diretti per tutto il giorno; le ombre cadevano in strisce dense su quel territorio selvaggio, avvolgendo nel crepuscolo tutta la foresta. Nel corso dell'ultima ora Hirehone aveva lanciato parecchie volte dei fischi in direzione della fortezza, attendendo ogni volta un fischio di risposta prima di avanzare. Alla base delle rocce li attendeva un montacarichi chiuso da un cancello, ben piazzato in una radura, le cui funi scomparivano in alto, inghiottite tra le montagne. Era abbastanza grande da contenerli tutti ed entrarono aggrappandosi al parapetto per sostenersi mentre venivano trainati su, lentamente, con regolarità, finché si ritrovarono sopra la chioma degli alberi. Arrivarono al livello di una sottile prominenza e furono tirati su da un gruppetto di uomini, impegnati a manovrare un gigantesco argano. Un secondo montacarichi li attendeva e salirono a bordo. Di nuovo vennero issati lungo la parete rocciosa, penzolando pericolosamente sopra al terreno. Par lanciò un'occhiata in basso e immediatamente rimpianse di averlo fatto. Colse per un istante l'espressione del viso di Steff, sbianchito sotto la patina scurita dal sole. Hirehone sembrava non preoccuparsi affatto e fischiettava tranquillo mentre salivano.
C'era ancora un terzo montacarichi, questa volta per un percorso più breve, e quando finalmente scesero si ritrovarono su una piattaforma ampia, erbosa, a circa metà della roccia, che s'inoltrava per parecchie centinaia di metri in una serie di caverne. Il bordo dello sperone era protetto da fortificazioni che circondavano anche le caverne e sulla parete della roccia sopra le loro teste erano state costruite delle trincee di difesa, dove la montagna era crivellata di fessure scoscese. Dalla montagna sgorgava una cascatella che si riversava in una pozza e lo sperone era punteggiato da gruppetti di alberi a foglia larga e di conifere. Ovunque uomini correvano qua e là, portando utensili, armi e gerle di materiali, gridando istruzioni o rispondendo a ordini.
Dal mezzo di quella confusione organizzata avanzò a grandi passi il salvatore di Par, un'alta figura rivestita di rosso brillante e di nero. Ora aveva la barba rasata, il viso abbronzato era segnato dal tempo e i lineamenti ossuti, alla luce del sole, erano simili a una serie di piani e angoli. Era un volto che sfidava l'età. I capelli scuri erano spazzolati all'indietro e cominciava a mostrare una lievissima calvizie. Era sottile e in gran forma e si muoveva come un gatto. Si avviò verso di loro con un grido di benvenuto, un braccio teso prima ad abbracciare

Hirehone, poi ad attirare a sé Par.
«Allora, ragazzo, hai cambiato idea, non è vero? Bene, sii il benvenuto e che siano i benvenuti anche i tuoi compagni. Tuo fratello, un cavaliere, e un paio di Nani, vero? Be', una strana compagnia. Siete venuti a unirvi a noi?»
Era persino più schietto di Morgan e Par si sentì arrossire.
«Non esattamente. Abbiamo un problema.»
«Un altro?» Il capo dei fuorilegge sembrava divertito. «I guai ti perseguitano, vero? Ora vorrei riavere il mio anello.»
Par si tolse l'anello di tasca e lo consegnò. L'altro lo infilò al dito, ossevandolo con ammirazione. «Il falco. Un bel simbolo per uno che è nato libero, non credi?»
«Chi sei?» chiese brusco Par.
«Chi sono?» L'altro scoppiò in una allegra risata. «Non sei ancora riuscito a capirlo, amico mio? No? Allora te lo dirò.» Il capo fuorilegge si chinò in avanti. «Guarda la mia mano.» Tese il pugno chiuso verso il naso di Par. «Un uncino al posto di una mano. Chi sono?»
I suoi occhi erano verdi come il mare e carichi di malizia. Seguì un momento di studiato silenzio, mentre il ragazzo della Valle lo fissava, confuso.
«Il mio nome, Par Ohmsford, è Padishar Creel» disse infine il capo dei fuorilegge. «Ma forse mi conosci meglio come il bis, bis, bis, e poi ancora qualche bis,  nipote di Panamon Creel.»
E finalmente Par comprese.
Quella sera mentre cenavano seduti a un tavolo separato da quelli degli altri abitanti della Sporgenza, Par e i suoi compagni ascoltarono con grande stupore Padishar Creel che raccontava la sua storia.
«Quassù abbiamo una regola: il passato di ognuno è affar suo» disse con tono da cospiratore. «Gli altri potrebbero sentirsi a disagio se conoscessero il mio.» Si schiarì la gola. «Ero un proprietario terriero» esordì. «Coltivavo la terra e allevavo bestiame, sovrintendevo a una dozzina di piccole fattorie e a innumerevoli acri di boschi riservati alla caccia. Avevo ereditato quasi tutto da mio padre, e lui da suo padre, e così via, risalendo indietro per anni e anni. Ma a quanto pare tutto iniziò con Panamon Creel. Mi hanno detto, anche se ovviamente non posso confermarlo, che dopo aver aiutato Shea Ohmsford a ritrovare la Spada di Shannara, egli ritornò a nord, alle Terre di Confine, dove ebbe un certo successo nella sua attività preferita, accumulando una considerevole fortuna. Al suo ritiro, la investì saggiamente in quelle che sarebbero poi diventate le proprietà della famiglia Creel.»
Par fu sul punto di lasciarsi sfuggire un sorriso. Padishar Creel stava raccontando la storia col volto serio, ma sapeva, così come i ragazzi della Valle e il cavaliere, che Panamon Creel era un ladro quando si era imbattuto in Shea Ohmsford.
«Barone Creel, così si faceva chiamare» continuò l'altro, indifferente. «Da allora tutti i capifamiglia sono stati chiamati

allo stesso modo. Barone Creel.» Indugiò, assaporando il suono della parola. Poi sospirò. «Ma la Federazione si impadronì delle terre di mio padre quando io ero ragazzo, gliele rubò, senza neppure pensare a un risarcimento, e infine le espropriò. Mio padre morì, cercando di recuperarle. Lo stesso accadde a mia madre, in circostanze piuttosto misteriose.»
Sorrise. «E così entrai nel Movimento.»
«Così e basta?» chiese Morgan, con aria scettica.
Il capo fuorilegge infilzò un pezzo di manzo col coltello. «I miei genitori si recarono dal governatore della provincia, un tirapiedi della Federazione che si era installato a casa nostra e mio padre gli chiese di restituirgli quello che era legalmente suo, lasciando intendere che se non si fosse fatto qualcosa per risolvere la questione, il governatore l'avrebbe rimpianto. Mio padre non era mai stato un tipo prudente. La sua richiesta fu respinta, lui e mia madre vennero mandati via senza tante cerimonie. Sulla strada del ritorno sparirono,. In seguito vennero trovati impiccati a un albero delle foreste circostanti. Sbudellati e scorticati.»
Lo disse senza rancore, come un semplice fatto, parlando con una calma assolutamente spaventosa. «Forse si potrebbe dire che questa storia mi ha fatto crescere» concluse.
Seguì un lungo silenzio. Padishar Creel si strinse nelle spalle. «Accadde molto tempo fa. Ho imparato a combattere e a salvarmi la pelle. Entrai nel Movimento e dopo aver visto com'era male organizzato, formai la mia compagnia personale. A qualcuno degli altri capi l'idea non andò a genio. Cercarono di vendermi alla Federazione. Fu questo il loro errore. Dopo che li ebbi sistemati, la maggior parte delle bande restanti si unì a me. Alla fine tutti si aggregarono al mio gruppo.»
Nessuno disse una parola. Padishar Creel lanciò un'occhiata attorno. «Nessuno ha fame? E' avanzato un bel po' di roba. Cerchiamo di non sprecarla.»
Terminarono rapidamente il pasto, mentre il capo dei fuorilegge continuava a fornire dettagli della sua vita violenta, sempre mantenendo lo stesso tono indifferente. Par si stava domandando con che razza d'uomo si era legato. Prima aveva creduto che il suo salvatore potesse rivelarsi il campione che mancava alle Quattro Terre dai tempi di Allanon, che la sua bandiera potesse essere il punto di coesione di tutte le Razze oppresse. Si diceva in giro che quest'uomo fosse il capo carismatico che il Movimento per la libertà aveva aspettato. Ma egli sembrava essere niente altro che un tagliagole. Per quanto Panamon Creel potesse essere stato pericoloso ai suoi tempi, Par si trovò convinto che Padishar Creel fosse ancora più temibile.
«Dunque, questa è tutta la mia storia» concluse Padishar Creel, spingendo da parte il piatto. I suoi occhi scintillarono. «C'è qualcosa su cui volete farmi delle domande?»
Silenzio. Poi d'un tratto Steff borbottò, sorprendentemente: «Quanto c'è di vero?».

Tutti si raggelarono. Ma Padishar Creel rise, sinceramente divertito. C'era una buona dose di rispetto per il Nano nei suoi occhi, rispetto che divenne esplicito con la risposta: «Un po', mio caro amico dell'Est, un po'». Fece l'occhiolino. «La storia migliora ogni volta che la racconto.»
Prese il suo bicchiere e si versò una buona dose di birra. Par fissò Steff con rinnovata ammirazione. Nessun altro avrebbe osato formulare quella domanda.
«Adesso basta» sbottò il capo dei fuorilegge, chinandosi in avanti. «Finiamola con il passato. E' ora di sentire qual è il motivo che vi ha condotto da me. Parla, Par Ohmsford.» Il suo sguardo si fissò su Par. «Ha a che fare con la magia, non è vero? Niente altro ti avrebbe portato qui. Raccontami.»
Par esitò. «La tua offerta di aiuto è sempre valida?» domandò invece.
L'altro assunse un'aria offesa. «La mia parola è sacra, ragazzo! Ho detto che ti avrei aiutato e lo farò!»
Attese. Par guardò rapidamente gli altri, poi disse: «Devo trovare la Spada di Shannara».
Raccontò a Padishar Creel il suo incontro con lo spettro di Allanon e il compito che il Druido gli aveva affidato. Raccontò il viaggio che li aveva portati tutti e cinque alla riunione, l'incontro con i soldati della Federazione e con i mostri chiamati Ombrati. Non gli nascose nulla, nonostante le sue riserve su quell'uomo. Decise che era assai meglio non mentire, né tentare qualche mezza verità; molto meglio mettergli davanti ogni fatto in modo che potesse giudicare, accettare o rifiutare, a sua scelta. Dopotutto, non sarebbe potuto andare peggio, sia che decidesse di aiutarli sia che preferisse non farlo.
Dopo che Par ebbe parlato, il capo dei fuorilegge si appoggiò lentamente allo schienale e bevve il resto della birra; poi sorrise a Steff con aria da cospiratore. «Ora tocca a me domandare quanto di questo racconto risponde a verità!»
Par fece per protestare, ma l'altro alzò rapidamente la mano e lo interruppe. «No, ragazzo, risparmia il fiato. Non metto in dubbio quello che mi hai raccontato. Tu lo racconti così come lo senti, è piuttosto evidente. Non fare caso al mio modo di comportarmi.»
«Tu hai gli uomini, le armi, i mezzi e la rete di informatori per aiutarci a ritrovare quel che cerchiamo» si intromise con calma Morgan. «Ecco perché siamo qui.»
«Inoltre direi che hai anche il tipo di spirito giusto per questo genere di follia» aggiunse Steff con una risatina d'intesa.
Padishar Creel si massaggiò il mento con vigore. «Ho anche qualcos'altro, amici miei» disse, sorridendo con astuzia. «Ho una certa percezione del fato!»
Si alzò senza una parola e li guidò fino al bordo dello sperone; rimasero lì a guardare le distese del Parma Key: una massa di chiome di alberi, di crinali immersi nell'ultima luce del giorno, mentre il sole svaniva a ovest, dietro l'orizzonte.
Con il braccio fece un gesto circolare. «Ora sono queste le

mie terre, le terre del Barone Creel, se volete. Ma non le possiederò più a lungo delle altre, se non trovo un modo di scalzare la Federazione!» Tacque. «Il fato, vi ho detto. In questo io credo. Il fato mi ha fatto diventare ciò che sono e mi distruggerà con la stessa facilità se non vinco una partita in questo gioco. La mano che devo vincere, credo, è quella che mi proponete. Non è stato un caso, Par Ohmsford, che tu sia venuto da me. E' ciò che doveva succedere. So che è la verità, specialmente ora che ho saputo che cosa vai cercando. Riesci a comprendermi? Il mio antenato e il tuo, Panamon Creel e Shea Ohmsford, andarono alla ricerca della Spada di Shannara più di trecento anni fa. Ora tocca a noi, a te e a me. Di nuovo un Creel e un Ohmsford, l'inizio di un cambiamento nel paese, una rinascita. Sì, lo sento!»

Li osservò con il viso acuto concentrato. «L'amicizia vi ha uniti; il bisogno di cambiare le cose vi ha portato a me. Giovane Par, ci sono sicuramente dei legami che ci uniscono, come ho già detto quando ci siamo incontrati la prima volta. La storia deve ripetersi. Ci sono avventure da condividere e battaglie da vincere. Ecco che cosa ha decretato il fato, per te e per me!»

Par era un po' confuso davanti a tanta retorica e chiese: «Allora ci aiuterai?»

«Ma certo che lo farò.» Il capo dei fuorilegge inarcò un sopracciglio. «Possiedo il Parma Key, ma le Terre del Sud sono andate perdute: la mia casa, le mie terre, la mia eredità. Le rivoglio indietro. La risposta è nella magia, così com'era tanti e tanti anni fa, il catalizzatore per il cambiamento, il pungolo che respingerà la bestia della Federazione, mandandola a gambe levate a nascondersi nella sua tana!»

«Lo hai detto numerose volte» lo interruppe Par. «Lo hai detto in diversi modi che la magia può riuscire in qualche modo a scalzare la Federazione. Ma Allanon teme gli Ombrati, e la Spada serve ad affrontare proprio gli Ombrati. Allora perché...?»

«Eh, ragazzo» lo interruppe di botto l'altro. «Ancora una volta colpisci al centro del problema. La risposta ai tuoi dubbi è questa: io percepìsco trame di causa ed effetto in ogni cosa. Mali come la Federazione e gli Ombrati non possono essere separati. In qualche modo sono collegati, forse come lo sono i Creel e gli Ohmsford; e se riusciamo a trovare il modo di distruggere uno, troveremo il modo di distruggere l'altro!»

Lo sguardo che lanciò loro era di tale fiera determinazione che per un po' nessuno aggiunse altro. L'ultima luce del sole stava svanendo dietro l'orizzonte e il grigiore del crepuscolo ammantava il Parma Key e le terre a sud e a ovest di un velo trasparente. Alle loro spalle gli uomini si stavano alzando lentamente dai tavoli da pranzo e cominciavano a ritirarsi nelle zone destinate al riposo, sparse per tutto lo sperone. Anche a quell'altitudine la notte estiva era calda e senza vento. Le stelle e il primo quarto di luna stavano facendo capolino.

«Va bene» disse con calma Par. «Che sia vero o meno, che puoi fare per aiutarci?»
Padishar Creel lisciò le pieghe delle maniche scarlatte della sua casacca e respirò a pieni polmoni i profumi dell'aria montana. «Ragazzo, posso fare quello che mi hai chiesto. Posso aiutarti a trovare la Spada di Shannara.»
Lanciò un'occhiata intorno, con un rapido sogghigno, e aggiunse con sicurezza: «Vedi, credo di sapere dove si trova.»

## 18

Nei due giorni seguenti Padishar Creel non aveva più niente da dire sulla Spada di Shannara. Ogni volta che Par o un altro del gruppo cercava di toccare l'argomento egli si limitava a dire che bisognava dare tempo al tempo o che la pazienza era una grande virtù, o altre banalità del genere. Ma siccome era immancabilmente ottimista gli altri tenevano per sé le loro impressioni.
Inoltre, nonostante tutte le dimostrazioni di ospitalità che il capo dei fuorilegge ostentava, era un po' come se fossero prigionieri. Avevano il permesso di gironzolare in lungo e in largo per la Sporgenza, ma non potevano lasciarla. Non avrebbero comunque potuto farlo: gli argani che alzavano e abbassavano le gerle dallo sperone al Parma Key erano guardati a vista e a nessuno era permesso avvicinarsi. Senza l'aiuto dei montacarichi non c'era modo di scendere dallo sperone, almeno dal versante sud. Le rocce erano lisce ed erano state private di ogni appiglio; tutte le minuscole sporgenze e fessure un tempo esistenti erano state meticolosamente eliminate. La parete a strapiombo sul lato opposto era altrettanto liscia fino a una certa altezza, e difesa da innumerevoli trincee rinforzate.
Restavano le caverne. Il primo giorno Par e i suoi amici si avventurarono in quella centrale, curiosi di scoprire che cosa custodiva. La camera centrale, vasta come una cattedrale, si apriva sui lati in numerosi ambienti più piccoli dove i fuorilegge immagazzinavano provviste e armi, dove vivevano quando il tempo diventava proibitivo e dove avevano attrezzato dei locali per tenersi in allenamento e per incontrarsi. Una serie di tunnel, chiusi da transenne e sorvegliati, portava nelle viscere della montagna; Par chiese a Hirehone, che si era trattenuto per qualche giorno, dove conducessero quei tunnel, ma il padrone della Fucina Kiltan sorrise maliziosamente e gli disse che conducevano nell'oblio, come i sentieri del Parma Key.
I due giorni trascorsero veloci, nonostante la delusione di essere tenuti all'oscuro sulla sorte della Spada. I cinque visitatori passarono il tempo a esplorare la fortezza dei fuorilegge. Dovevano restare lontani dai montacarichi e dai tunnel, ma avevano il permesso di gironzolare a loro piacimento. Non una volta Padishar Creel interrogò Par sui suoi compagni. Sembrava che non gli interessasse conoscerne l'identità e sapere se fossero fidati, quasi come se la cosa non avesse importanza. Forse non ne aveva, arrivò a concludere Par. Dopotutto, il covo dei fuorilegge sembrava inespugnabile.

Par, Coll e Morgan restarono insieme per quasi tutto il tempo. Di tanto in tanto Steff si univa a loro, ma Teel si tenne completamente in disparte, taciturna come al solito. I ragazzi della Valle e il cavaliere divennero figure familiari per i fuorilegge che li vedevano gironzolare per lo sperone, le fortificazioni e le caverne. Essi osservavano ammirati ciò che uomo e natura erano riusciti a creare e parlavano con quelli che vivevano e lavoravano lì, quando era possibile farlo senza disturbare, affascinati da tutto ciò che li circondava.

Ma niente era più interessante di Padishar Creel. Il capo dei fuorilegge era un individuo paradossale. Vestito di rosso fiammante, era immediatamente identificabile da qualsiasi punto dello sperone. Parlava di continuo, raccontando storie, urlando ordini, facendo commenti su qualsiasi cosa gli venisse in mente. Era sempre allegro, come se il sorriso fosse l'unica espressione che volesse assumere. Eppure, sotto quell'apparenza simpatica e accattivante c'era un nocciolo duro come il granito. Quando dava un ordine questo veniva subito eseguito. Nessuno discuteva con lui. Il suo volto poteva essere illuminato da un sorriso caldo come il sole estivo e contemporaneamente la sua voce poteva essere tagliente come il ghiaccio e raggelante fino alle ossa.

Aveva instaurato nel campo dei fuorilegge una disciplina ferrea. I fuorilegge non erano un gruppo di sbandati. Ogni cosa era precisa e accurata. Il campo era pulito e ordinato e tenuto scrupolosamente. I magazzini erano ben divisi, le merci inventariate e ogni cosa si poteva trovare in un attimo. Ognuno aveva un compito e si preoccupava diligentemente di portarlo a termine. Poco più di trecento uomini vivevano sulla Sporgenza e nessuno sembrava avere il minimo dubbio su quello che stava facendo o a chi avrebbe dovuto rendere conto se commetteva uno sbaglio.

Il secondo giorno della visita, due dei fuorilegge accusati di furto furono portati davanti a Padishar Creel. Il capo dei fuorilegge ascoltò le prove a carico con espressione clemente, poi concesse ai due la possibilità di difendersi. Uno ammise immediatamente la colpa, l'altro la negò, ma risultò assai poco convincente. Padishar Creel ordinò di fustigare il primo, poi lo fece tornare al lavoro, mentre il secondo venne buttato giù dalla roccia. Poco dopo nessuno sembrava pensare più alla faccenda.

Più tardi Padishar si avvicinò a Par, che in quel momento era solo e gli chiese se l'accaduto l'avesse turbato. Quasi senza aspettare la risposta di Par continuò spiegando che la disciplina, in una comunità di quel genere, era essenziale, e che la giustizia, in caso di insubordinazione, doveva muoversi rapidamente e senza incertezze.

«Spesso le apparenze contano più della giustizia» spiegò, piuttosto enigmaticamente. «Questa è una piccola banda, e dobbiamo poter contare l'uno sull'altro. Se un uomo si dimostra inaffidabile quassù, probabilmente sarà inaffidabile anche

sul campo di battaglia. E là è in gioco ben più della sua vita!»
Poi cambiò bruscamente argomento, ammettendo, con aria di scusa, di non essere stato del tutto sincero a proposito delle sue origini, quella prima sera: in realtà i suoi genitori non erano stati proprietari terrieri impiccati nel bosco, bensì mercanti di seta ed erano morti nelle galere della Federazione, dopo essersi rifiutati di pagare le tasse. L'altra era semplicemente una storia più interessante.
Quando, poco dopo, Par incontrò Hirehone, gli chiese, mentre il racconto di Padishar Creel era ancora ben vivo nella sua mente, se avesse mai conosciuto i genitori del capo dei fuorilegge, e Hirehone rispose: «No, la febbre se li portò via prima che mi unissi alla banda».
«In prigione, intendi dire» concluse Par, confuso.
«In prigione? Direi proprio di no. Morirono in una carovana a sud di Wayford. Commerciavano in metalli preziosi. Me l'ha raccontato Padishar in persona.»
Par riportò ambedue le conversazioni a Coll quella notte stessa, dopo cena. Si erano appartati sul bordo dello sperone, in un fortino dove i rumori dell'accampamento giungevano distanti, e osservavano il crepuscolo che lentamente toglieva il velo al cielo notturno, mentre il groviglio di stelle si faceva sempre più intricato. Quando Par ebbe terminato, Coll rise e scosse il capo. «La verità non si adatta per nulla a quel tizio, quando racconta qualcosa sul proprio conto. Assomiglia a Panamon Creel più di quanto Panamon stesso avrebbe mai pensato!»
Par sogghignò. «Hai proprio ragione.»
«Si veste come lui e parla nello stesso modo megalomane e stravagante.» Coll sospirò. «Ma che cosa ci troverò da ridere? Che diavolo facciamo qui, con questo pazzo?»
Par non gli badò. «Secondo te che cosa nasconde, Coll?»
«Tutto.»
«No, non tutto. Non è il tipo.» Coll iniziò a protestare, ma Par alzò subito una mano per calmarlo. «Rifletti un attimo. Tutta questa faccenda sulla sua identità è stata inscenata con la massima cura. Tira in lungo queste storie pazzesche deliberatamente, non per capriccio. Se dobbiamo credere alle storie, Padishar Creel ha qualcos'altro in comune con Panamon. Ha ricreato se stesso nelle menti di chiunque lo circondi, inventando un'immagine diversa da un racconto all'altro, ma comunque più notevole di quella autentica.» Si chinò sul fratello. «E puoi scommettere che l'ha fatto per una precisa ragione.»
Ulteriori speculazioni sulle origini di Padishar Creel terminarono qualche minuto dopo quando furono convocati bruscamente a una riunione: Hirehone ordinò loro di seguirlo e li condusse attraverso lo sperone fino alle caverne, in una sala dove li attendeva il capo dei fuorilegge. Dal soffitto della caverna pendevano lampade a olio e catene nere simili a ragni, e il loro scintmio  si estendeva a malapena sulle ombre che oscuravano gli angoli e le fenditure. Morgan e i Nani erano già

lì, seduti a un tavolo insieme a numerosi fuorilegge che Par aveva già visto all'accampamento. Chandos era un gigante dall'aspetto feroce e con una gran barba nera; gli mancavano un occhio e un orecchio dallo stesso lato e aveva cicatrici ovunque. Ciba Blue era un giovane imberbe con i capelli biondi e lisci e una strana voglia a forma di melanzana color cobalto sulla guancia sinistra. Stasas e Drutt erano magri, forti, un po' più anziani, con corte barbe scure, volti abbronzati e rugosi, e occhi sempre sul chi vive. Hirehone fece entrare i ragazzi della Valle, chiuse la porta della stanza, e vi si piazzò di fronte.
Per un attimo Par sentì un prurito alla nuca che era come un segno di avvertimento.
Poi Padishar Creel li salutò in modo allegro e rassicurante. «Ah, ecco il giovane Par e suo fratello.» Fece loro cenno di sedersi sulle panche con gli altri, sbrigò velocemente le presentazioni, e disse: «Domani all'alba partiremo alla ricerca della Spada».
«Dov'è?» volle immediatamente sapere Par.
Il sorriso del fuorilegge si allargò. «Dove non ci sfuggirà.»
Par lanciò un'occhiata a Coll.
«Meno si dice sulla nostra destinazione e migliori sono le probabilità di tenerla segreta.» L'omone sbatté le ciglia.
«C'è qualche ragione per cui abbiamo bisogno di tenerla segreta?» chiese con calma Morgan Leah.
Il capobanda si strinse nelle spalle. «Nessuna ragione particolare. Ma sono sempre molto cauto quando progetto di lasciare la Sporgenza.» I suoi occhi avevano un'espressione di pietra. «Ne converrài, cavaliere.»
Morgan sostenne lo sguardo e non rispose. «Andremo in sette» continuò l'altro con tranquillità. «Stasas, Drutt, Blue e io, i due della Valle e il cavaliere.» Si stavano già alzando voci di protesta, e Padishar fece un breve cenno per calmarle.
«Chandos, in mia assenza tu avrai la responsabilità del campo. Voglio che ci sia qualcuno di cui possa fidarmi. Hirehone, il tuo posto è a Varfleet, a tenere d'occhio la situazione laggiù. Inoltre potresti avere dei problemi se fossi scorto nel luogo dove stiamo andando.
«Se dipendesse da me, miei cari amici dell'Est» disse poi rivolto a Steff e a Teel, «vi porterei. Ma i Nani, al di fuori delle Terre dell'Est, attirano troppo l'attenzione e non possiamo rischiare. E' già abbastanza rischioso permettere ai due della Valle di andarsene in giro, con i Cercatori che ancora li inseguono, ma si tratta del loro incarico.»
«Ora è anche il nostro, Padishar» fece notare con tono cupo Steff. «Abbiamo fatto molta strada per partecipare a questa avventura. Non ci piace l'idea di restare nelle retrovie. Se ci mascherassimo?»
«Mascherati sareste scoperti, specialmente nel luogo dove stiamo andando» rispose il capo, scrollando la testa. «Sei un tipo pieno di risorse, Steff, ma non possiamo rischiare, questa

volta.»
«Dunque c'è di mezzo una città e della gente?»
«Sì.»
Il Nano l'osservò con attenzione. «Non vorrei che ci fosse qualcosa sotto.»
Seguì un grugnito di protesta da parte dei fuorilegge, ma Padishar Creel li zittì subito. «Anch'io» replicò, lo sguardo incollato sul Nano.
Steff sostenne lo sguardo per un istante che fu eterno. Poi guardò brevemente Teel e annuì. «Molto bene. Aspetteremo.»
Gli occhi del capo dei fuorilegge si spostarono sugli uomini seduti attorno al tavolo. «Partiremo alle prime luci dell'alba e resteremo assenti per circa una settimana. Se dovessimo rimanere lontani più a lungo, probabilmente non torneremo affatto. Altre domande?»
Nessuno parlò. Padishar Creel si aperse in un sorriso luminoso. «Beviamo insieme, allora, fuori, con tutti gli altri per brindare al nostro successo! Coraggio, ragazzi, e la forza sia con noi: andiamo a sfidare il leone nella sua tana!»
Uscì nella notte seguito dagli altri. Morgan e i due ragazzi della Valle venivano per ultimi, trascinandosi pensosi.
«Il leone nella sua tana, eh?» borbottò Morgan quasi tra sé. «Chissà che voleva dire.»
Par e Coll si lanciarono un'occhiata. Nessuno era sicuro di volerlo sapere.
Par trascorse una notte inquieta, tormentata da sogni e da ansie e all'alba aveva gli occhi annebbiati e gonfi. Si alzò con Coll e Morgan e trovarono Padishar Creel e i suoi compagni già svegli e impegnati a far colazione. Il capo dei fuorilegge aveva rinunciato ai vestiti scarlatti, preferendo il caratteristico abito da boscaiolo, meno sgargiante, verde e marrone, come quello indossato dai suoi uomini. I ragazzi della Valle e Morgan corsero a vestirsi e a mangiare, tremando ancora per il fresco della notte. Steff e Teel si unirono a loro, ombre silenziose accucciate presso il fuoco. Una volta terminato il pasto, i sette si assicurarono alla schiena gli zaini e si avviarono verso il bordo dello sperone. Il sole stava facendosi lentamente strada all'orizzonte orientale; la prima luce era un misto d'oro e d'argento, contro l'oscurità morente. Steff borbottò di essere prudenti e, con Teel alle calcagna, scomparve nel buio. Morgan si stava sfregando vigorosamente le mani, respirando a pieni polmoni, come se quella fosse la sua ultima occasione per farlo. Salirono sul primo montacarichi e iniziarono la discesa, passando senza una parola sul secondo e sul terzo, mentre gli argani cigolavano paurosamente nel silenzio. Una volta giunti sul fondo del Parma Key, si aprirono un varco nella foresta avvolta nella nebbia. Padishar Creel era in testa, Blue, i ragazzi della Valle e Morgan stavano in mezzo, Stasas e Drutt chiudevano la comitiva. Dopo qualche secondo la parete rocciosa della Sporgenza era sparita.
Si diressero a sud e a metà pomeriggio, quando incontrarono

il Mermidon, voltarono a ovest. Seguirono il fiume fino al tramonto, restando sulla riva settentrionale e quella notte si accamparono sotto l'estremità meridionale del Passo Kennon, all'ombra dei Denti del Drago. Trovarono un'insenatura nascosta dai cipressi, dove un rivolo sgorgava dalle rocce, permettendo loro di dissetarsi. Accesero il fuoco, consumarono la cena e restarono a guardare le stelle che spuntavano in cielo.
Dopo un po' Stasas e Drutt andarono a disporsi per il primo turno di guardia, uno risalendo il fiume, l'altro scendendo verso valle. Ciba Blue si avvolse nelle coperte e si addormentò quasi subito; il suo giovane viso sembrava ancor più adolescenziale nel sonno. Padishar Creel restò con i ragazzi della Valle e il cavaliere, smuovendo il fuoco con un bastoncino, mentre sorseggiava una fiaschetta di birra.
Per tutto il giorno Par si era domandato quale fosse la loro destinazione finale e ora chiese bruscamente al capo dei fuorilegge: «Stiamo andando a Tyrsis, vero?».
Padishar lo fissò con sorpresa, poi annuì. «Ora non c'è ragione per cui tu non lo debba sapere.»
«Ma perché cercare a Tyrsis la Spada di Shannara? E' scomparsa di là più di cent'anni fa, quando la Federazione ha annesso il Callahorn. Perché ora dovrebbe esserci tornata?»
L'altro sorrise con fare misterioso. «Forse perché non se n'è mai andata.»
Par e i suoi compagni lo fissarono esterrefatti.
«Vedete, il fatto che la Spada di Shannara sia scomparsa non significa necessariamente che sia stata portata da qualche altra parte. A volte qualcosa può svanire e al tempo stesso rimanere davanti agli occhi di tutti. Può sparire semplicemente perché non ha più lo stesso aspetto di un tempo. La vediamo, ma senza riconoscerla.»
«Che stai dicendo?» chiese lentamente Par.
Il sorriso di Padishar Creel si allargò in modo evidente. «Sto dicendo che la Spada di Shannara potrebbe trovarsi esattamente dov'era trecento anni fa.»
«Chiusa a chiave in una cripta in mezzo al parco del popolo a Tyrsis, e nessuno se ne sarebbe accorto?» Morgan Leah era stupefatto. «Ma com'è possibile?»
Padishar bevve con aria meditabonda dalla sua fiaschetta e disse: «Ci arriveremo domani. Perché non aspettare e vedere che succede?».
Par Ohmsford era stanco per la giornata di marcia e per la notte agitata, ma restò vigile a lungo mentre gli altri stavano già russando. Non poteva smettere di pensare a quel che Padishar Creel aveva detto. Più di trecento anni prima, dopo che Shea Ohmsford l'aveva usata per sconfiggere il Signore degli Inganni, la Spada di Shannara era stata conficcata in un blocco di marmo rosso e sotterrata in una cripta nel parco del popolo della città di Tyrsis, nelle Terre del Sud. E lì era rimasta finché la Federazione non era giunta a Callahorn. Era opinione comune che a quel punto fosse scomparsa. Se non

fosse stato così, perché tutti ne sarebbero stati sicuri? Se era rimasta esattamente dov'era trecento anni prima, come mai nessuno l'aveva riconosciuta?
Rifletté. Era vero che molto di quanto era accaduto ai tempi di Allanon aveva perduto credibilità; molte storie erano state ammantate di fantasia e di folklore. Quando la Spada di Shannara era scomparsa forse nessuno ci credeva più. Forse nessuno credeva più a quello che essa poteva fare. Ma almeno sapevano che era lì! Era un monumento nazionale, per tutte le ombre! E allora perché dicevano che era scomparsa, se non era così? Non aveva senso!
Eppure Padishar Creel sembrava sicuro.
Par si addormentò senza aver risolto il dilemma.
Si alzarono al sorgere del sole, attraversarono il Mermidon alle secche, un chilometro a monte, e scesero a sud, verso Tyrsis. Il giorno era caldo e immobile e la polvere dei pascoli riempiva le narici e la gola. Si mantennero all'ombra il più possibile, ma poi raggiunsero la campagna, dove le foreste cedevano il posto alle praterie. Razionarono l'acqua, autoregolandosi durante il cammino, ma il sole si alzava rapidamente nel cielo estivo senza nuvole e ben presto i viaggiatori si ritrovarono a sudare copiosamente. A mezzogiorno, quando ormai si stavano avvicinando alle mura della città, avevano gli abiti incollati al corpo.
Tyrsis era la città principale e più antica del Callahorn, e possedeva la fortezza più inespugnabile di tutte le Terre del Sud. Situata su un ampio altopiano, era protetta a sud da rocce torreggianti e a nord da un paio di terrificanti muraglie. Le Mura Esterne si innalzavano per quasi trenta metri sulla sommità dell'altopiano, una massiccia protezione che solo una volta, nel corso della storia della città, era stata espugnata, quando gli eserciti del Signore degli Inganni l'avevano attaccata, ai tempi di Shea Ohmsford. Poi era stata eretta una seconda muraglia, interna, un fortino per i difensori della città. Un tempo era stata la Legione della Frontiera, il più formidabile esercito delle Terre del Sud, a difendere la città. Ma ormai la Legione non c'era più: si era dispersa all'arrivo della Federazione e ora i soldati federativi pattugliavano le mura e le entrate, occupando una terra che, fino a cent'anni prima, non era mai stata conquistata. I soldati erano installati nelle caserme della Legione, all'interno delle Mura Esterne, mentre i cittadini vivevano e lavoravano dentro alla seconda cinta, nella città vera e propria che si stendeva sull'altopiano fino alla base delle rocce del lato sud.
Par, Coll e Morgan non erano mai stati a Tyrsis. Quello che sapevano della città l'avevano appreso dalle storie dei tempi dei loro antenati. Ora, mentre si avvicinavano, comprendevano che era davvero impossibile descrivere solo a parole ciò che vedevano. La città si innalzava contro l'orizzonte come un massiccio e pesante gigante, un insieme di blocchi di pietra e malta che faceva sembrare minuscola qualsiasi altra cosa avessero

visto in precedenza. Anche alla luce accecante del mezzogiorno aveva un alone cupo, come se in qualche modo la roccia assorbisse la luce del sole. La città tremolava leggermente per effetto della calura, assumendo un'aria da miraggio.
Una massiccia rampa in salita conduceva dalle pianure alla base dell'altopiano, serpeggiando attraverso cancelli e sentieri. Il traffico era pesante, carri e animali che andavano nelle due direzioni in una corrente compatta, arrancando nel calore e nella polvere.
I sette si fecero strada verso la città. Una volta giunti alla base della rampa, Padishar Creel si voltò verso gli altri e disse: «Ora attenzione, ragazzi. Non fate nulla che possa attirare su di noi l'attenzione. Non dimenticate che entrare in città è tanto difficile quanto uscirne».
Si unirono al traffico che s'inerpicava verso la sommità dell'altopiano. Le ruote facevano un rumore assordante, le bardature tintinnavano e cigolavano, gli animali ragliavano, gli uomini fischiavano e urlavano. I soldati della Federazione presidiavano i posti di controllo che conducevano in città, senza però far nulla per ostacolare quel flusso. Lo stesso succedeva ai cancelli, portali massicci, così alti che Par rimase esterrefatto al pensiero che fosse stato possibile aprirvi una breccia. I soldati comunque sembravano non badare a chi usciva o entrava. Par arrivò alla conclusione che era una città occupata che faceva del suo meglio per fingere di essere libera.
Passarono sotto le porte della città e l'ombra della costruzione cadde su di loro come un drappo. Davanti si stendeva la seconda muraglia, più bassa, ma non meno imponente. Proseguirono restando in mezzo al traffico. Lo spazio compreso tra una cinta di mura e l'altra era deserto, a parte i soldati e i loro cavalli. Ce n'erano parecchi: un esercito di notevoli dimensioni, ben piazzato e in attesa. Par osservò con la coda dell'occhio le file di uomini impegnati nelle esercitazioni, sempre tenendo la testa bassa sotto il cappuccio del mantello.
Una volta passati oltre la seconda serie di porte, Padishar li fece allontanare dal corso di Tyrsis, la principale arteria di transito, fiancheggiata da case e da botteghe. Essa si insinuava attraverso il centro della città fino alle pareti rocciose e un tempo era stata la sede dell'amministrazione; poi li fece entrare in un labirinto di stradine secondarie. Qui c'erano case e botteghe, meno soldati e più mendicanti. A mano a mano che avanzavano, le case si facevano più fatiscenti; infine entrarono in un quartiere di birrerie e bordelli. Padishar sembrava distratto. Continuò a camminare ignorando le suppliche di mendicanti e venditori ambulanti, avanzando nel ventre della città.
Infine emersero in una zona luminosa, aperta, con mercatini e giardinetti separati da un gruppo di villette. C'erano carri con cavalli ornati di nastri di seta. I venditori ambulanti offrivano bandierine e dolci a bambini allegri e alle loro mamme.
In ogni angolo si tenevano degli spettacoli di piazza: attori,

pagliacci, maghi, musici, e animali ammaestrati. Tendoni ampi e colorati ombreggiavano i mercati e i padiglioni dei parchi, dove intere famiglie avevano preparato i loro picnic, e l'atmosfera era piena di grida, risate, e applausi.
Padishar Creel rallentò il passo, guardandosi attorno come cercando qualcosa. Li fece avanzare tra numerose bancarelle accanto a zone ombreggiate dagli alberi dove una moltitudine di divertimenti radunava piccole folle e infine si fermò davanti a un carretto di mele. Ne comprò un cartoccio da dividere tra loro, ne prese una per sé, e si appoggiò pigramente a un lampione a mangiarla. Par impiegò un po' a capire che stava aspettando qualcosa. Mangiò la sua mela con gli altri, guardandosi attorno con cautela. Sulle bancarelle del mercato alle sue spalle era in vendita frutta di ogni tipo, al lato opposto della strada si vendevano gelati, mentre un giocoliere, un mimo, una ragazza che faceva giochi di prestigio e due scimmie ballerine con il loro domatore si esibivano per un gruppetto di bimbi e di adulti. Si accorse che il suo sguardo continuava a ritornare sulla ragazza. Aveva fiammeggianti capelli rossi che sembravano ancora più rossi per il contrasto con la seta nera degli abiti e del mantello. Stava togliendo delle monete da dietro le orecchie di un bimbo sbalordito, facendole poi sparire di nuovo. Poi fece sprigionare del fuoco dal nulla, facendolo svanire in una spirale di fumo. Par non aveva mai visto nulla di simile. La ragazza era molto brava.
Era così assorto a osservarla che quasi non si accorse che Padishar Creel porgeva qualcosa a un ragazzino dalla pelle scura che gli si era avvicinato. Il ragazzino prese la cosa senza dire una parola e sparì. Par si guardò attorno, cercando di scoprire dove fosse finito, ma sembrava che la terra l'avesse inghiottito.
Restarono dov'erano ancora per qualche minuto, poi il capo dei fuorilegge disse: «E' ora di andare» e li condusse via.
Par lanciò un'altra occhiata alla ragazza dai capelli rossi e vide che stava facendo volare un anello a mezz'aria davanti al suo pubblico, mentre un ragazzino piccino, biondo, saltava e strillava per prenderlo.
Il ragazzo della Valle sorrise alla vista della gioia del bambino.
Sulla strada del ritorno Morgan Leah scorse Hirehone in mezzo alle bancarelle. Il padrone della Fucina Kiltan si trovava ai bordi di una folla che applaudiva un giocoliere. Colse solo per un attimo la zucca pelata e i baffoni cadenti. Morgan strabuzzò gli occhi, decidendo quasi immediatamente che doveva essersi sbagliato. Che cosa poteva fare Hirehone a Tyrsis? Quando ebbero raggiunto l'isolato seguente, aveva già dimenticato l'episodio.
Trascorsero le ore seguenti nella cantina di un magazzino annesso alla bottega di un armaiolo, un uomo chiaramente al servizio dei fuorilegge, visto che Padishar Creel sapeva che la chiave della porta si trovava in una fessura degli stipiti. Li fece entrare senza esitazione. Trovarono ad attenderli cibo e bevande,

oltre a panche e coperte per dormire e acqua per lavarsi.
La cantina era fresca e asciutta, e si liberarono rapidamente del calore della giornata. Si riposarono per un po', mangiando e chiacchierando tra loro, in attesa di quello che sarebbe accaduto in seguito. Solo il capo dei fuorilegge pareva saperlo e, come il solito, non aveva intenzione di dirlo. Anzi, si mise a dormire.
Si svegliò solo parecchie ore dopo. Si alzò stiracchiandosi, si lavò la faccia e si avvicinò a Par. «Noi usciamo» disse. Si voltò verso gli altri. «Voi restate qui fino al nostro ritorno. Non ci metteremo molto e non faremo nulla di pericoloso.»
Sia Coll che Morgan iniziarono a protestare, ma poi si arresero. Par seguì Padishar per le scale della cantina e la botola si richiuse alle loro spalle. Padishar esitò un attimo davanti alla porta che conduceva all'esterno, poi fece cenno a Par di seguirlo e uscirono in strada.
La via era ancora affollata di mercanti e di artigiani, di compratori e di mendicanti. Il capo dei fuorilegge portò Par verso sud, verso le rocce, avanzando a passo veloce mentre le ombre del tardo pomeriggio cominciarono a distendersi sulla città. Non percorse nessuna delle vie precedenti, ma seguì un'altra serie di stradine strette e malandate. I volti che incontrarono erano maschere di studiata indifferenza, ma gli occhi avevano qualcosa di selvaggio. Padishar li ignorò, e Par si tenne ben vicino all'omone. I corpi si ammassavano attorno a lui, ma poiché non portava con sé nulla di valore non era particolarmente preoccupato.
Avvicinandosi alle rocce, voltarono sul corso di Tyrsis. Davanti a loro, il Ponte di Sendic si innalzava sul parco del popolo, una distesa d'erba meticolosamente curata con alberi a foglia larga che si stendevano verso un muro basso e un insieme di edifici dove il ponte terminava. In basso una foresta cresceva all'interno di un'ampia gola, e più sotto emergevano nella luce morente le guglie e le mura di quello che un tempo era stato il palazzo dei Signori di Tyrsis.
Par osservò il parco, il ponte e il palazzo, mentre si avvicinavano. Qualcosa nella loro configurazione sembrava fuori posto. Il Ponte di Sendic non sarebbe forse dovuto terminare ai cancelli del palazzo?
Padishar si voltò per un attimo. «Allora, ragazzo. Difficile credere che la Spada di Shannara possa essere nascosta in un luogo così accessibile, vero?»
Par annuì, accigliato. «Dov'è?»
«Un po' di pazienza. Avrai la risposta molto presto.» Pose un braccio sulle spalle del ragazzo e si chinò, più vicino. «Qualsiasi cosa accada, non mostrarti sorpreso.»
Par annuì. Il capo dei fuorilegge rallentò, si avvicinò a un carretto di fiori e si fermò. Restò a osservare la mercanzia, evidentemente cercando di scegliere un mazzo adatto. Aveva appena deciso quando Par sentì un braccio circondargli la vita, e voltandosi, vide la ragazza coi capelli rossi che faceva

giochi di prestigio che ora si stringeva a lui.
«Ciao, giovane elfo» sussurrò e le sue dita fresche gli sfiorarono l'orecchio, mentre lo baciava su una guancia.
Poi due bambini gli furono accanto, una femminuccia e un maschietto; la prima afferrò la mano ruvida di Padishar, il secondo quella di Par. Padishar sorrise, sollevò in aria la bambina che strillò di gioia, la baciò e le diede metà dei fiori, consegnando l'altra al bambino. Fischiettando, li condusse tutti verso il parco. Par si era abbastanza ripreso da notare che la ragazza dai capelli rossi portava un cestino coperto da un fazzoletto a colori vivaci. Una volta giunti vicino al muro che separava il parco dal burrone, Padishar scelse un acero, e sedettero lì sotto; la ragazza dai capelli rossi distese il tovagliolo, e poi tutti cominciarono a scartare i pacchetti del cestino, che conteneva pollo freddo, uova, pane e marmellata, dolci, e tè.
Padishar lanciò un'occhiata a Par mentre erano impegnati a disporre i cibi. «Par Ohmsford, ti presento Damson Rhee, la tua fidanzata per questa scampagnata.»
Gli occhi verdi di Damson Rhee risero. «L'amore va e viene, Par Ohmsford. Approfittiamo del momento.» Gli mise in bocca un uovo.
«Tu sei mio figlio» aggiunse Padishar. «Questi altri due bambini sono tuo fratello e tua sorella, anche se al momento i loro nomi mi sfuggono. Damson, ricordameli più tardi. Se qualcuno dovesse far domande, siamo proprio una tipica famigliola che si gode un picnic serale.»
Non ci furono incidenti. Gli uomini mangiarono in silenzio ascoltando i bambini chiacchierare, comportandosi come se tutto rientrasse nella più perfetta normalità. Damson Rhee li teneva d'occhio, ridendo con loro, con un sorriso caldo e contagioso. Era piuttosto graziosa, ma quando sorrideva Par la trovava proprio bella. Una volta terminato di mangiare, eseguì il gioco delle monetine con i due bambini, poi li mandò a giocare.
«Facciamo una passeggiata» suggerì Padishar, alzandosi.
I tre gironzolarono tra gli alberi ombrosi, senza un obiettivo preciso, avvicinandosi però al muro che bloccava la strada per il burrone. Damson si aggrappò affettuosamente alla vita di Par. E Par scoprì che la cosa non gli dispiaceva. «Le cose sono un po' cambiate a Tyrsis, dai vecchi tempi» disse il capo dei fuorilegge a Par, mentre camminavano. «Quando si estinse la famiglia Buckhannah, la monarchia terminò. Tyrsis, Varfleet e Kern governarono il Callahorn, formando il Consiglio delle Città. Quando la Federazione rese il Callahorn un protettorato, il consiglio venne smembrato. Il palazzo era servito come sede per il Consiglio. Ora lo usa la Federazione, ma nessuno sa esattamente a che scopo.»
Arrivarono al muro e si fermarono. Era di pietra e alto circa un metro. In cima c'erano delle punte conficcate. «Da' un'occhiata» lo invitò il capo dei fuorilegge.

Par guardò. La gola scendeva ripidissima, in una massa soffocante di alberi e cespugli. La foschia saliva a spirale con una continuità inquietante, aggrappandosi persino alle cime più alte degli alberi. La gola si stendeva forse per un chilometro da ogni lato e dopo circa un quarto si trovava il palazzo con le porte e le finestre chiuse e i cancelli sbarrati. Le pietre del palazzo erano corrose e sporche e tutto pareva abbandonato da decenni. Uno stretto ponticello andava dagli edifici anteriori ai cancelli cadenti.
Padishar guardò ancora Par. Era rivolto verso la città.
«Queste mura costituiscono la linea di demarcazione tra passato e presente» disse con calma. «Il terreno in cui ci troviamo è chiamato il parco del popolo. Ma il vero parco del popolo, quello dei tempi dei nostri antenati» s'interruppe e guardò ancora nella gola «è laggiù.» Lasciò passare un attimo per far comprendere l'idea. «Guarda, sotto il cancello del corpo di guardia della Federazione dalla parte del ponticello.» Par seguì lo sguardo di Padishar e scorse un insieme di enormi blocchi di pietra che emergevano appena dalla foresta. «Quello» continuò con tristezza il fuorilegge, «è ciò che rimane dell'autentico Ponte di Sendic. Fu gravemente danneggiato, così mi dicono, durante l'attacco del Signore degli Inganni a Tyrsis, ai tempi di Panamon Creel. Alcuni anni più tardi crollò del tutto. Quest'altro ponte» fece un gesto di disprezzo con la mano, «è solo una buffonata.»
Lanciò un'occhiata di traverso a Par. «Capisci ora?»
Sì, Par capiva. Ora la sua mente stava lavorando freneticamente, mettendo in ordine i vari tasselli. «E la Spada di Shannara?»
Colse di sfuggita, con la coda dell'occhio, lo sguardo spaventato di Damson Rhee.
«Laggiù, da qualche parte, se non mi sono ingannato» replicò con indifferenza Padishar. «Proprio dove è sempre stata. Hai qualcosa da dire, Damson?»
La ragazza dai capelli rossi prese il braccio di Par e lo allontanò dal muro. «E' per questo che sei venuto, Padishar?» Sembrava furibonda.
«Trattieniti, adorabile Damson. Non lasciarti andare a giudizi affrettati.»
La ragazza strinse il braccio di Par più fortemente. «E' una faccenda pericolosa, Padishar. Ho già mandato degli uomini nell'Abisso, come sai bene, e nessuno di loro è tornato.»
Padishar sorrise con indulgenza. «L'Abisso, così gli abitanti di Tyrsis chiamano oggi la gola. Mi pare un nome che calza a pennello.»
«E' troppo rischioso!» insisté la ragazza.
«Damson è i miei occhi, le mie orecchie e il mio forte braccio destro qui a Tyrsis» continuò l'altro tranquillamente. Le sorrise. «Di' al ragazzo della Valle ciò che sai della Spada, Damson.»
La ragazza gli lanciò uno sguardo minaccioso, poi si voltò.
«Il crollo del Ponte di Sendic avvenne nello stesso periodo in

cui la Federazione occupò il Callahorn e iniziò l'assedio di Tyrsis. La foresta che ora ricopre il parco del popolo, dove venne situata la Spada di Shannara, crebbe praticamente da un giorno all'altro. Il nuovo parco e il ponte sorsero con la stessa velocità. Alcuni anni fa chiesi agli anziani della città che cosa rammentavano ed ecco ciò che ho appreso. In effetti la Spada non scomparve dalla cripta; fu la cripta a sparire nella foresta. La gente dimentica presto, specie quando riceve spiegazioni attendibili. Quasi tutti credono che ci sia sempre stato un solo parco del popolo e un solo Ponte di Sendic, cioè quelli che si vedono. La Spada di Shannara, se mai è esistita, sarebbe semplicemente svanità.»
Par la stava guardando, incredulo. «La foresta, il ponte e il parco mutarono da un giorno all'altro?»
Lei annuì. «Proprio così.»
«Ma...?»
«Magia, ragazzo» mormorò Padishar Creel, rispondendo alla domanda sospesa.
Camminarono per un po', avvicinandosi alla tovaglia a colori vivaci che conteneva i resti del loro picnic. I bambini erano tornati e piluccavano soddisfatti i dolci.
«La Federazione non usa la magia» obiettò Par, ancora confuso. «L'hanno messa fuori legge.»
«Hanno proibito agli altri di usarla, certo» concesse l'uomo. «Forse per meglio usarla loro stessi? O per permetterne l'uso a qualcuno? O a qualcosa?» Pose l'accento sull'ultima parola.
Par lo guardò con attenzione. «Ombrati, vuoi dire?»
Né Padishar né Damson dissero nulla. La mente di Par girava come una trottola. La Federazione e gli Ombrati uniti in qualche modo, in combutta per scopi che nessuno di loro comprendeva: possibile?
«Ho riflettuto a lungo sul destino della Spada di Shannara» disse Padishar con aria meditabonda, fermandosi in modo che i bambini non lo potessero sentire. «Fa parte anche della storia della mia famiglia. Mi è sempre parso strano che sia scomparsa senza lasciare traccia. E' stata conficcata nel blocco di marmo e chiusa in una cripta per duecento anni. Come è potuta svanire così, semplicemente? Che è accaduto alla cripta che la conteneva? E' stata in qualche modo portata via?»
Lanciò un'occhiata a Par. «Damson ha pensato a lungo a una risposta. Solo pochi rammentano la verità sul modo in cui la spada sparì. Ora sono tutti morti, ma mi hanno lasciato la loro storia.»
Aveva un sorriso da lupo. «Ora ho una buona scusa per scoprire se quella storia è vera. La Spada di Shannara è laggiù, nella gola? Io e te lo scopriremo. Sarà la risurrezione della magia della stirpe elfa di Shannara, giovane Ohmsford; la chiave, forse, della libertà delle Quattro Terre. Dobbiamo scoprirlo.»
Damson Rhee scosse la testa rosso fuoco. «Sei troppo impaziente, Padishar, di gettar via la tua vita. E la vita degli altri,

come quella di questo ragazzo. Non ti capirò mai.»
Si allontanò e richiamò i bambini. A Par non importava granché di essere trattato come un ragazzo da una fanciulla che sembrava più giovane di lui.
«Stai in guardia con quella, Par Ohmsford» mormorò il capo dei fuorilegge.
«Non sembra avere molta fiducia nelle nostre possibilità» osservò Par.
«Si preoccupa senza alcun motivo! La forza di noi sette può affrontare qualsiasi cosa stia a guardia dell'Abisso. E se ci sarà bisogno di lottare contro la magia, abbiamo la canzone magica e la spada del cavaliere. E con questo ho detto tutto.»
Scrutò il cielo. «Presto farà buio, ragazzo.» Mise il braccio intorno alla vita di Par con tono socievole e si riunirono a Damson Rhee e ai bambini. «A tempo debito» sussurrò, «daremo noi stessi un'occhiata a ciò che è successo alla Spada di Shannara.»

19

Mentre la finta famiglia di Padishar Creel raggiungeva i margini del parco e si preparava a tornare sulla Strada di Tyrsis, Damson Rhee si avvicinò al capo dei fuorilegge e disse: «Le sentinelle che pattugliano il muro si danno il cambio a mezzanotte di fronte all'edificio del corpo di guardia della Federazione. Posso organizzare una piccola azione di disturbo che li distrarrà abbastanza a lungo perché possiate scivolare nell'Abisso se sei davvero deciso a farlo. Fa' in modo di entrare dal lato ovest».
Poi allungò la mano, estrasse da dietro l'orecchio di Par una moneta e gliela diede. La moneta portava impressa l'immagine della ragazza. «Un portafortuna, Par Ohmsford» disse. «Ne avrai bisogno se continuerai a seguire quello là.»
Lanciò un'occhiata severa a Padishar Creel, prese i bambini per mano e si allontanò rapidamente tra la folla coi capelli scintillanti, senza guardarsi alle spalle. Il capo dei fuorilegge e il ragazzo della Valle restarono a guardarla.
«Chi è, Padishar?» domandò Par, quando fu sparita tra la folla.
Padishar si strinse nelle spalle. «E' chiunque scelga di essere. Ci sono molte versioni sulle sue origini, così come ce ne sono molte sulle mie. Coraggio. Anche per noi è ora di andare.»
Condusse Par attraverso la città, tenendosi nelle stradine più nascoste. La folla era ancora numerosa, nervosa e procedeva con spinte e urti; aveva il volto pieno di polvere e un atteggiamento aggressivo. Il crepuscolo aveva inseguito il sole verso ovest, allungando le ombre della sera, ma il calore del mezzogiorno restava intrappolato tra le mura della città, restituito dalle pietre di pavimentazione e dagli edifici, restando in sospensione nell'immobile aria estiva. Era come stare in una fornace. Par guardò verso il cielo. Già a nord si intravedeva il primo quarto di luna e a est una manciata di stelle.
Cercò di riflettere su quello che aveva appreso sulla sparizione

della Spada di Shannara, ma si ritrovò a pensare a Damson Rhee.
Prima che facesse buio Padishar lo aveva ricondotto sano e salvo nello scantinato del magazzino dietro al negozio dell'armaiolo; Coll e Morgan li attendevano impazienti. Tagliando corto su una grande quantità di domande, il capo dei fuorilegge sorrise tutto allegro e annunciò che ogni cosa era sistemata.
A mezzanotte i ragazzi della Valle, il cavaliere, Ciba Blue e lui stesso avrebbero effettuato una breve incursione nella gola che fronteggiava quello che un tempo era stato il palazzo dei Signori della città. Sarebbero scesi uTiili zzando una scala di corda. Stasas e Drutt sarebbero rimasti di guardia, ritirando la scala dopo che i loro compagni fossero scesi sani e salvi, nascondendola finché questi non li avrebbero richiamati. Qualsiasi sentinella sarebbe stata messa fuori combattimento, la scala riabbassata ed essi sarebbero scomparsi da dove erano arrivati.
Padishar era conciso e pratico. Non fece menzione del perché facevano tutto questo e nessuno dei suoi uomini si preoccupò di chiederlo. Lo lasciarono semplicemente terminare, poi ripresero le loro faccende. Coll e Morgan, d'altro canto, riuscivano a trattenersi a malapena e Par fu costretto a prenderli da parte e a raccontare nei minimi dettagli quello che era accaduto. I tre si raccolsero in un angolo della cantina, seduti sui sacchi di polvere di sapone. Le lampade a olio illuminavano l'oscurità e la città sopra di loro cominciò a farsi silenziosa.
Quando Par ebbe concluso, Morgan scrollò il capo dubbioso.
«E' difficile credere che l'intera città abbia dimenticato che un tempo esistevano più di un parco del popolo e di un Ponte di Sendic» disse a voce bassa.
«Non è così difficile se rammenti che hanno avuto più di cento anni per fare in modo che questa storia venisse accettata» disse Coll. «Pensaci Morgan, In questo tempo ci si è dimenticati di ben più di un parco e di un ponte. La Federazione ha imposto alle Quattro Terre una modifica della realtà storica di trecento anni.»
«Coll ha ragione» disse Par. «Abbiamo perduto la nostra verità storica quando Allanon se n'è andato dalle Terre. Le Storie dei Druidi erano i soli resoconti scritti che le Razze possedessero e non sappiamo che fine abbiano fatto. Ci sono rimasti solo i cantastorie con le loro recite, per lo più imperfette, che passano di bocca in bocca.»
«Tutto quel che riguarda il vecchio mondo è stato definito una menzogna» disse Coll, con un'espressione dura negli occhi scuri. «Noi sappiamo che è la verità, ma siamo praticamente i soli a crederlo. La Federazione ha cambiato ogni cosa, per adattarla ai suoi scopi. Dopo cento anni, non è affatto sorprendente che nessuno a Tyrsis ricordi che il parco del popolo e il ponte di Sendic non sono più quelli di un tempo. Il vero problema è che nessuno se ne preoccupa più.»
Morgan si accigliò. «Forse è così. Ma in tutta questa faccenda

c'è qualcos'altro che non va.» Aggrottò ancora di più la fronte. «Ciò che mi rende perplesso è che la Spada di Shannara, con tutta la cripta, sia rimasta nella gola per tutti questi anni e che nessuno l'abbia vista. Mi preoccupa il fatto che nessuno, tra quelli che sono scesi a dare un'occhiata, sia poi tornato su.»
«Questo preoccupa anche me» concordò Coll.
Par lanciò una breve occhiata ai fuorilegge che non badavano affatto a loro tre. «Nessuno di noi ha mai pensato, nemmeno per un attimo, che non sarebbe stato pericoloso cercare di recuperare la Spada» sussurrò, con una punta di irritazione nella voce. «Di certo non vi aspetterete che basti entrare e prenderla, no? Ma è pur vero che nessuno l'ha vista! Altrimenti non sarebbe data per perduta, no? E potete scommettere che la Federazione ha fatto in modo che nessuno, tra quelli che sono scesi nel Pozzo, tornasse indietro! Ecco la ragione di quelle sentinelle! Inoltre, il fatto che la Federazione si sia presa tanto disturbo per nascondere il vecchio ponte e il parco, mi fa pensare che la Spada sia proprio laggiù!»
Coll guardò il fratello con fermezza. «Mi fa anche pensare che lì dovrebbe restare.»
La conversazione s'interruppe e i tre si diressero verso angoli diversi dello scantinato. La sera si trasformò ben presto in notte e finalmente la calura si attenuò. La compagnia consumò un pasto tranquillo, dominato da lunghi momenti di silenzio. Solo Padishar aveva molto da dire su ogni argomento: era esuberante come al solito e raccontava storie e barzellette come se quella fosse stata una notte qualsiasi senza preoccuparsi del fatto che il suo pubblico non gli prestava attenzione.
Par era troppo eccitato per mangiare o parlare e passò il tempo a chiedersi se Padishar fosse veramente così imperturbabile come sembrava. Nulla pareva in grado di scuotere l'umore del capo dei fuorilegge. O era molto coraggioso o era un po' matto e il ragazzo della Valle era preoccupato di non sapere con certezza quale fosse la verità.
La cena terminò e sedettero a parlare a voce bassa, fissando le pareti. Padishar si avvicinò a Par, accucciandosi accanto a lui. «Sei ansioso di affrontare le nostre imprese, ragazzo?» chiese piano.
Nessun altro era abbastanza vicino da sentire. Par annuì.
«Ah, bene, non ci vorrà ancora molto.» Il fuorilegge gli batté la mano sul ginocchio. I due sguardi si incontrarono. «Ma ricordati qual è il nostro scopo. Un'occhiata veloce e via. Se la Spada può essere presa, bene, altrimenti, via senza esitazioni.» Il suo sorriso era selvaggio. «Cautela, in tutto.» Si allontanò silenzioso, lasciando Par a fissarlo.
I minuti si allungavano con la straziante lentezza delle ombre di mezzogiorno. Par e Coll sedevano fianco a fianco senza parlare. In quel silenzio, Par poteva quasi udire i pensieri del fratello. Le lampade a olio tremolavano e crepitavano. Una gigantesca mosca di palude ronzava vicino al soffitto, finché

Ciba Blue non la schiacciò. Lo scantinato cominciò ad odorare di chiuso.
Finalmente Padishar si mosse e disse che era giunta l'ora. Si alzarono volentieri, con l'impazienza negli occhi. Si misero le armi a tracolla, si avvolsero nei mantelli. Salirono le scale dello scantinato, passarono per la botola e uscirono nella notte.
Le strade erano deserte e silenziose. Si udivano voci uscire dalle birrerie e dalle stanze da letto, risate rauche e qualche grido. Nelle stradine secondarie in cui li condusse Padishar i lampioni erano per lo più rotti o spenti e solo la luna li guidava tra le ombre. Non avanzavano con fare furtivo, si muovevano solo con una certa cautela, cercando di non attirare l'attenzione. Parecchie volte si ritirarono in un portone per evitare gruppetti di gaudenti incerti sulle gambe che cantavano tornandosene a casa. Ubriaconi e mendicanti che li videro passare alzarono a malapena gli occhi dalle soglie e dagli androni dove si trovavano. Non incontrarono nessun soldato della Federazione. La Federazione lasciava le stradine secondarie e i poveracci di Tyrsis al loro destino.
Una volta raggiunto il parco del popolo e il ponte di Sendic, Padishar fece attraversare la Strada di Tyrsis a gruppetti di due o tre, spingendo i suoi compagni nell'oscurità del parco. Li inviò in direzioni diverse con l'idea di riunirsi più tardi, tenendo attentamente d'occhio la strada principale ben illuminata per paura che qualche squadra della Federazione si potesse avvicinare. Passò solo una pattuglia e non si accorse del gruppetto. Una sentinella era appostata davanti al corpo di guardia, al centro della muraglia che chiudeva l'Abisso, ma i soldati erano circondati da luci dirette verso di loro e non potevano vedere le figure perse nell'oscurità. Padishar fece avanzare rapidamente il gruppo nel parco deserto a ovest del punto dove la gola si univa alla roccia. E qui si misero ad aspettare.
Par si rannicchiò immobile nel buio, ascoltando il cuore che gli pulsava nelle orecchie. Tutt'intorno il silenzio era pieno del mormorio degli insetti. Le locuste ronzavano ritmicamente nell'oscurità. I sette uomini erano nascosti tra i cespugli, invisibili dall'esterno. Ma se qualcuno fosse stato al di là dei cespugli sarebbe risultato altrettanto invisibile. Par non si sentiva tranquillo e s'interrogò sulla sua scelta. Lanciò un'occhiata a Padishar Creel, ma il capo dei fuorilegge era impegnato a supervisionare lo srotolamento della scala di corda che li avrebbe fatti scendere nella gola...
Par esitò. L'Abisso. Si sforzò di pronunciare quella parola. Inspirò profondamente, cercando di calmarsi. Chissà se Damson Rhee era da quelle parti.
Una pattuglia di quattro soldati della Federazione si materializzò dal buio, quasi proprio davanti a loro, camminando lungo le mura. Anche se il rimbombo degli stivali li aveva avvertiti del loro arrivo, quando comparvero si sentirono comunque raggelare. Par e gli altri si appiattirono nell'intrico

spinoso dei cespugli che servivano da schermo. I soldati si fermarono per un attimo parlando tranquillamente tra loro, poi si incamminarono da dove erano giunti, svanendo.
Par espirò lentamente. Arrischiò una rapida occhiata all'oscurità della gola. Era immobile, un pozzo d'inchiostro senza fondo.
Padishar e gli altri fuorilegge stavano assicurando la scala di corda, preparandosi alla discesa. Par si mise in piedi, ansioso di dare sollievo ai muscoli che cominciavano a intorpidirsi e di arrivare alla conclusione di quella faccenda. Avrebbe dovuto sentirsi sicuro di sé, ma non lo era. Provava un disagio crescente, senza saperne il perché. Qualcosa lo stava trattenendo mettendolo sul chi vive, un sesto senso che non riusciva a identificare.
Credette di sentire qualcosa non nella gola, ma dietro, nel parco. Si voltò a scrutare l'oscurità con i suoi acuti occhi da elfo.
Poi, all'improvviso, si alzò un turbine di grida, provenienti dal corpo di guardia e urla di allarme lacerarono la notte.
«Ora!» li spinse Padishar Creel e tutti si slanciarono verso il muro.
La scala era già stata assicurata a due chiodi del muro. Rapidamente la calarono nell'oscurità. Ciba Blue andò per primo: la voglia color cobalto sulla guancia era un segno scuro e profondo alla luce della luna. Prima provò col suo peso la tenuta della scala, poi scomparve.
«Ricordate, attenti al mio segnale» stava dicendo precipitosamente Padishar a Stasas e Drutt, con un mormorio rauco coperto dalle urla in lontananza.
Stava voltandosi per far scendere Par dalla scala subito dopo Ciba Blue, quando un gruppo di soldati della Federazione comparve dal buio alle loro spalle, armato di lance e balestre, figure silenziose che sembravano emergere dal nulla. Tutti restarono di ghiaccio. Par sentì lo stomaco contrarsi per la violenta emozione. Si ritrovò a pensare "Avrei dovuto saperlo, avrei dovuto intuirlo" e immediatamente dopo si rese conto che era stato così.
«Posate le armi» ordinò una voce.
Per un solo istante Par temette che Padishar Creel decidesse di combattere anziché arrendersi. Gli occhi del capo dei fuorilegge si muovevano rapidamente da sinistra a destra, mentre il suo corpo massiccio rimaneva irrigidito. Ma i soldati erano in numero molto superiore. Il suo volto si rilassò, si aprì in un sorrisino appena percepìbile e lasciò cadere la spada e il coltello da caccia davanti a loro, senza una parola. Gli altri componenti della piccola compagnia fecero lo stesso e i soldati della Federazione li circondarono. Le armi vennero raccolte da terra e i soldati legarono dietro la schiena le braccia dei prigionieri.
«Ce n'è un altro giù nell'Abisso» disse un soldato al suo comandante, un ometto piccino con i capelli tagliati cortissimi

e il simbolo del grado sulla casacca scura.
Il comandante lanciò un'occhiata verso il basso. «Tagliate le corde, lasciatelo cadere.»
La scala di corda venne recisa in un momento. Scivolò silenziosamente nel vuoto. Par attese il grido, ma non si udì nulla.
Forse Ciba Blue aveva già terminato la discesa. Lanciò un'occhiata a Coll, che si limitò a scuotere il capo, impotente.
Il comandante si avvicinò a Padishar. «E' bene che tu sappia, Padishar Creel» disse con calma, «che sei stato tradito da uno dei tuoi.»
Attese per un attimo una risposta, senza successo. Il volto di Padishar era una maschera impassibile. Solo gli occhi rivelavano la rabbia che in qualche modo riusciva a trattenere.
Poi il silenzio fu scosso da un urlo terrificante che si alzò dalle viscere dell'Abisso. Si levò nella notte come un uccello colpito a morte, librandosi sulla roccia finché, grazie al cielo, svanì.
Era il grido di Ciba Blue, pensò Par inorridito.
Il comandante della Federazione lanciò uno sguardo noncurante nella gola e ordinò che si conducessero via i prigionieri.
Vennero portati attraverso il parco, lungo il muro che chiudeva la gola in direzione del corpo di guardia; furono fatti procedere in fila indiana, lontani gli uni dagli altri, separati dai soldati che li controllavano. Par avanzò a fatica con gli altri in un silenzio totale, col grido di Ciba Blue che ancora gli echeggiava nella mente. Che era accaduto al fuorilegge, laggiù, solo nell'Abisso? Inghiottì, cercando di combattere la nausea che saliva dallo stomaco e sforzandosi di pensare a qualcos'altro. Tradito, aveva detto il comandante. Ma da chi? Nessuno di loro, ovviamente, allora qualcuno che non era lì. Uno del gruppo di Padishar...
Inciampò su una radice d'albero, si rimise in equilibrio e tornò ad avanzare faticosamente. La sua mente era un turbinio di pensieri frammentati. Arrivò alla conclusione che li stavano portando alle prigioni della Federazione. Una volta là, la grande avventura sarebbe finita. Non ci sarebbe più stata nessuna ricerca della Spada di Shannara. Non avrebbe più preso in considerazione l'incarico che gli aveva affidato Allanon. Nessuno era mai uscito dalle prigioni della Federazione. Doveva scappare.
Il pensiero gli giunse d'istinto, lucidissimo. Doveva scappare. Se non l'avesse fatto, sarebbero stati tutti rinchiusi a doppia mandata e dimenticati. Solo Damson Rhee sapeva dov'erano e d'un tratto a Par venne in mente che Damson Rhee era stata nella posizione più favorevole per tradirli.
Era una possibilità sgradevole, ma innegabile.
Il respiro si fece più lento. Non gli sarebbe mai capitata occasione migliore per liberarsi. Una volta all'interno della prigione, sarebbe stato molto più difficile. Forse a quel punto Padishar Creel avrebbe proposto un piano di fuga, ma Par non poteva correre rischi. Anche se forse troppo severamente

stava pensando che era stato proprio Padishar a cacciarli in quel pasticcio.
Osservò le luci del corpo di guardia tremolare oltre gli alberi del parco. Gli restavano solo pochi minuti. Credeva di potercela fare, ma sarebbe dovuto andare solo. Avrebbe dovuto lasciare Coll e Morgan. Non aveva altra scelta.
Più avanti risuonarono le voci di altri soldati che attendevano il loro ritorno. La fila cominciava a sciogliersi e qualche soldato deviava un po' dal percorso. Par respirò a fondo.
Attese finché non si trovarono a passare accanto a un gruppo di betulle spinose, poi usò la canzone magica. Cantò a bassa voce, mescolandosi con i suoni della notte: un mormorio di venticelli, il canto gentile di un uccello, il frinire di un grillo.
Lasciò che la magia della canzone si espandesse, catturando la mente delle guardie che gli stavano accanto, distraendole, facendo allontanare da lui i loro occhi, lasciando che dimenticassero la sua presenza...
E poi, semplicemente, entrò tra le ombre delle betulle e scomparve.
La fila di prigionieri proseguì senza di lui. Nessuno aveva notato che se n'era andato. Se Coll o Morgan o qualcuno degli altri avevano visto qualcosa, stavano comunque tenendo il becco chiuso. I soldati della Federazione e i loro prigionieri continuarono ad avanzare verso le luci, lasciandolo solo.
Quando se ne furono andati, Par si allontanò silenziosamente nella notte.
Riuscì a liberarsi quasi subito delle corde che gli legavano le mani. Trovò una punta con una lama seghettata sul muro della gola a un centinaio di metri da dove era riuscito a scappare e tagliò le corde in pochi minuti. Le guardie non avevano ancora dato l'allarme; evidentemente non si erano accorte della sua assenza. Forse non si erano preoccupate di contare i prigionieri. Dopotutto era buio pesto e la cattura era durata pochi secondi.
In ogni caso, era libero. E ora che cosa avrebbe fatto?
Si fece strada nel parco verso la Strada di Tyrsis, tenendosi nell'ombra, fermandosi spesso per sentire se lo stavano inseguendo, ma senza udire alcun rumore. Sudava, la casacca gli si era incollata alla schiena e il viso era coperto di polvere. Era eccitato per la fuga e al tempo stesso distrutto: si rendeva conto di non sapere come trarne vantaggio. Nessuno poteva aiutarlo a Tyrsis, né altrove. Non sapeva chi contattare in città; non poteva permettersi di fidarsi di nessuno. E non aveva idea di come tornare al Parma Key. Steff sarebbe giunto in aiuto, sapendo che i suoi compagni erano nei pasticci.
Ma come poteva scoprirlo prima che fosse troppo tardi?
Le luci della via principale fecero capolino tra gli alberi. Par incespicò ai confini del parco, vicino all'estremità occidentale e si accasciò disperato contro il tronco di un vecchio acero.
Doveva fare qualcosa; non poteva limitarsi a girovagare senza meta. Si asciugò il viso con la manica e posò il capo contro la

corteccia ruvida. D'un tratto sentì una gran nausea e gli ci volle una grandissima forza di volontà per riuscire a non vomitare. Doveva tornare da Coll e Morgan. Doveva trovare un modo per liberarli.
Usa la canzone magica, pensò.
Ma come?
Una pattuglia della Federazione stava avanzando per la Strada di Tyrsis con gli stivali che risuonavano nel silenzio. Par si ritirò nell'ombra e attese finché non furono passati. Poi lasciò il suo nascondiglio seguendo i confini del parco fino a una fontana accanto al marciapiede. Qui si chinò e si spruzzò d'acqua le mani e la faccia. L'acqua gli corse sulla pelle come argento liquido.
Attese, lasciando cadere il capo sul petto. D'improvviso si sentiva stanchissimo.
Il braccio che lo strattonò con violenza era robusto e deciso e gli fece girare il capo all'indietro con violenza. Si ritrovò faccia a faccia con Damson Rhee.
«Che è successo?» chiese la ragazza, a voce bassa.
Par cercò affannosamente il suo coltello da caccia. Ma l'arma era scomparsa, sequestrata dalla Federazione. Diede uno spintone alla ragazza, cercando di liberarsi dalla presa, ma lei evitò il colpo senza sforzo e gli assestò nello stomaco un tale calcio che Par si piegò in due.
«Che stai facendo, idiota?» sussurrò furibonda la ragazza. Senza attendere risposta, lo spinse nuovamente nelle ombre complici del parco e lo gettò a terra. «Se provi di nuovo a farmi una cosa del genere, ti spezzo le braccia!» sbottò.
Par si mise a sedere a fatica, sempre cercando un modo per sfuggire. Ma lei lo spinse a terra e si rannicchiò lì vicino. «Vogliamo riprovarci, mio adorato elfo? Dove sono gli altri? Che è successo?»
Par inghiottì per scacciare la rabbia. «Li ha presi la Federazione! Ci stavano aspettando, Damson! Come se tu non lo sapessi!»
La rabbia negli occhi di Damson lasciò il posto alla sorpresa. «Che significa "come se io non lo sapessi"?»
«Ci stavano aspettando. Non siamo riusciti a superare il muro. Siamo stati traditi! Ce l'ha detto il comandante della Federazione! Ha detto che è stato uno di noi, un fuorilegge, Damson!» Par era scosso dai tremiti.
Lo sguardo di Damson Rhee era fisso. «E tu hai concluso che ero stata io, non è vero, Par Ohmsford?»
Par riuscì a sollevarsi sui gomiti. «Chi poteva farlo meglio di te? Tu eri la sola a sapere che cosa stavamo per fare e sei la sola a non essere stata catturata! Nessun altro sapeva! Se non sei stata tu, allora chi altri può averlo fatto?»
Seguì un lungo silenzio; i due si fissarono nell'oscurità. Un suono di voci si fece sempre più distinto. Si stava avvicinando qualcuno.
Improvvisamente Damson Rhee si chinò su di lui. «Non lo

so. Ma non sono stata io! Ora stai giù finché passano!»
Lo spinse tra i cespugli, poi si stese accanto a lui. Par sentiva il calore del suo corpo. percepìva il suo buon profumo. Chiuse gli occhi e attese. Un paio di soldati della Federazione stavano uscendo dal parco; si fermarono per un momento, poi ripresero il cammino e se ne andarono.
Damson Rhee posò le labbra accanto all'orecchio di Par.
«Sanno già che manchi all'appello?»
Par esitò. «Non posso esserne certo» le rispose in un sussurro.
Damson gli prese il mento con la mano morbida e gli fece voltare il viso, finché non fu proprio di fronte al suo. «Non ti ho tradito. Forse può sembrare che io l'abbia fatto, ma non è così. Se avessi avuto intenzione di consegnarti alla Federazione, Par, ti avrei semplicemente dato a quei due soldati, e la faccenda sarebbe stata definitivamente chiusa.»
Gli occhi verdi scintillarono debolmente alla luce della luna che penetrava tra i rami dei cespugli. Par fissò quegli occhi senza trovarvi riflessa la minima traccia di inganno. Eppure esitava ancora.
«Devi decidere adesso se mi credi o no» disse lei con calma.
Par scosse stancamente il capo. «Non è così facile!»
«Devi farlo! Guardami, Par. Non ho tradito nessuno, né te, né Padishar, né gli altri, né adesso, né mai! Perché dovrei fare qualcosa del genere? Detesto la Federazione quanto gli altri!»
Tacque, esasperata. «Ti avevo detto che era una missione pericolosa. Ti avevo avvisato che l'Abisso è un buco nero che inghiotte gli uomini in un solo boccone. Era Padishar a insistere perché tu vi entrassi!»
«Questo non lo rende responsabile di ciò che è accaduto.»
«Ma non rende responsabile neppure me! Che ne dici dell'azione per distrarli che avevo promesso? Non si è verificata come avevo detto?»
Par annuì.
«Vedi! Ho portato a termine la mia parte! Perché avrei dovuto prendermi la briga di farlo se intendevo tradirti?»
Par non rispose.
Le narici di Damson fremettero. «Non sei disposto ad ammettere proprio nulla, vero?» Gettò indietro i capelli rossi.
«Sei almeno disposto a dirmi che cos'è accaduto?»
Par respirò profondamente. Raccontò rapidamente i fatti che avevano portato alla cattura, inclusa la spaventosa sparizione di Ciba Blue. Si mantenne deliberatamente sul vago a proposito della sua fuga. La magia era un segreto che riguardava solo lui.
Ma non era facile placare Damson. «Da come stanno le cose tu potresti essere un traditore quanto me» disse. «Altrimenti come mai tu sei riuscito a scappare e gli altri no?»
Par arrossì, offeso per l'accusa e irritato dalla sua insistenza.
«E perché avrei dovuto fare una cosa del genere ai miei amici?»
«E' esattamente quello che dico io» replicò lei.

Si studiarono senza parlare, ognuno cercando di valutare la forza dell'altro. Damson aveva ragione e Par lo sapeva. Egli poteva essere il traditore quanto lei. Ma questo non cambiava il fatto che egli sapeva di non esserlo mentre non poteva essere sicuro dell'innocenza di Damson.
«Deciditi, Par» lo incitò tranquilla. «Mi credi o no?»
Il volto della fanciulla era liscio e innocente nella luce soffusa, la pelle macchiettata a causa delle ombre delle foglioline dei cespugli. Par si sentì incredibilmente attratto da lei. C'era qualcosa di speciale in quella ragazza, qualcosa che lo costringeva a mettere da parte i timori e a scacciare i dubbi. Gli occhi verdi sostennero i suoi: erano penetranti e persuasivi. In loro Par vide solo la verità.
«Va bene, ti credo» disse infine.
«Allora raccontami come mai tu sei scappato e gli altri no» chiese lei con insistenza. «No, non discutere. Devo avere una prova della tua innocenza se vogliamo in qualche modo aiutarci e aiutare i nostri amici.»
La decisione di Par di tenere per sé il segreto della canzone magica svanì lentamente. Ancora una volta Damson aveva ragione. Chiedeva solo quello che lui stesso avrebbe chiesto se fosse stato al suo posto. «Ho usato la magia» le disse.
Lei si avvicinò un po', come a giudicare meglio la verità di quello che stava dicendo. «Magia? Di che genere?»
Par esitò nuovamente.
«Giochi di prestigio? Illusionismo?» incalzò. «Sparizioni, di qualche tipo?»
«Sì» rispose lui. Damson stava aspettando. «Ho la capacità di rendermi invisibile se lo voglio.»
Seguì un lungo silenzio. Par lesse la curiosità negli occhi della ragazza. «Tu eserciti la vera magia, vero?» disse finalmente Damson. «Non quella finta, come la mia, monetine che appaiono e scompaiono e fuochi che danzano nel vuoto. Tu possiedi la magia proibita. Ecco perché Padishar è così interessato a te.» Si interruppe. «Chi sei, Par Ohmsford? Dimmelo.»
Ora il parco era immobile, le voci delle guardie non si udivano più e la notte era piombata nuovamente nel silenzio.
Pareva quasi che, a parte loro due, nessun altro fosse rimasto al mondo. Par valutò se era opportuno rispondere oppure no. Stava per mettere i piedi su pietre che galleggiavano sulle sabbie mobili.
«Puoi capire da sola chi sono» disse infine, elusivo. «Sono metà elfo e quella parte di me porta la magia dei miei antenati. Dispongo della loro magia, almeno in piccola parte.»
Damson lo guardò a lungo, riflettendo. Infine parve aver preso una decisione. Uscì carponi dai cespugli, trascinandolo con sé. Restarono insieme nell'ombra, ripulendosi dalle sterpaglie, inspirando profondamente l'aria notturna. Il parco era deserto.
Damson gli si avvicinò. «Sono nata a Tyrsis e sono figlia di un fabbro armaiolo. Avevo un fratello e una sorella, entrambi

più grandi di me. Quando avevo otto anni la Federazione scoprì che mio padre forniva armi al Movimento. Qualcuno, un amico, un conoscente, non ho mai saputo chi, lo tradì. I Cercatori vennero a casa mia nel cuore della notte, la incendiarono e la rasero al suolo. La mia famiglia era stata bloccata all'interno e bruciò con la casa. Io sopravvissi solo perché ero in visita da mia zia. Entro un anno anche lei morì e fui costretta a vivere per la strada. Sono cresciuta così. La mia famiglia era stata sterminata. Non avevo amici. Un mago da strada mi prese come apprendista, insegnandomi il mestiere. Questa è stata la mia vita.» Tacque. «E' giusto che tu sappia perché non consegnerei mai qualcuno alla Federazione.»

Allungò la mano e accarezzò per un attimo la guancia di Par con le dita. Poi la fece scorrere fino al braccio e lo strinse forte.

«Par, qualsiasi cosa abbiamo intenzione di fare, dobbiamo farla stanotte o sarà troppo tardi. La Federazione sa di aver catturato Padishar Creel. Manderanno a chiamare Rimmer Dall e i suoi Cercatori per interrogarlo. E a quel punto sarà inutile tentare di salvarli.» Si interruppe per accertarsi che Par l'avesse compresa. «Dobbiamo aiutarli adesso.»

Par si sentì raggelare al pensiero di Coll e Morgan nelle mani di Rimmer Dall, per non parlare di Padishar. Che avrebbe fatto il Primo Cercatore al capo del Movimento?

«Stanotte» continuò Damson, con voce dolce ma insistente. «Quando ancora non se l'aspettano. Padishar e gli altri saranno ancora nelle celle del corpo di guardia. Non li avranno ancora trasferiti. Saranno stanchi e assonnati, all'approssimarsi del mattino. Non ci capiterà più un'occasione così.»

Par la fissò incredulo. «Tu e io?»

«Se accetti di venire con me.»

«Ma che possiamo fare noi due?»

Damson lo tirò più vicino a sé. I suoi capelli rossi tremolavano cupamente alla luce della luna. «Parlami della tua magia. Che cosa puoi fare, Par Ohmsford?»

Ora non c'era più esitazione in Par. «Posso rendermi invisibile» disse. «Posso sembrare diverso da quello che sono. Far credere agli altri di vedere cose che non esistono.» Si stava esaltando. «Posso fare più o meno ciò che voglio, anche se non troppo a lungo né in grande scala. E' solo un'illusione, capisci.»

Damson si allontanò, si avvicinò agli alberi e si fermò. Rimase lì, nell'ombra, persa nei suoi pensieri. Par attese nel punto dove si trovava; l'aria fredda della notte gli sfiorava la pelle, mentre ascoltava il silenzio che invadeva la città come le acque di un mare immenso. Poteva quasi nuotare in quel silenzio tornando a luoghi e tempi migliori. C'era in lui un timore che non riusciva a soffocare, il timore al pensiero di tornare a salvare i suoi amici, il timore di fallire nell'intento. Ma era impensabile non tentare nulla.

Eppure, che potevano fare da soli lui e una ragazzina?

Come se gli avesse letto nel pensiero Damson, con i suoi occhi verde intenso, tornò da lui, lo afferrò strettamente per le braccia e sussurrò: «Credo di conoscere un modo, Par».
Lui sorrise suo malgrado.
«Dimmi.»

20

Dopo essersi separato dalla compagnia al Perno dell'Ade, Walker Boh tornò direttamente alla Pietra del Focolare. Spronò il cavallo verso est, attraversò il fiume Raab, evitò Storlock e i Guaritori, salì sulle montagne del Wolfsktaag passando per il Passo di Giada e risalì il fiume Chard Rush finché non entrò nella Terrabuia. Tre giorni dopo era nuovamente a casa. Lungo il tragitto non parlò con nessuno, restando sempre appartato, e fermandosi solo il tempo necessario per mangiare e dormire. Non era una buona compagnia per gli altri, e lo sapeva. Era ossessionato dal ricordo dell'incontro con lo spettro di Allanon.

Ventiquattr'ore dopo il suo ritorno, l'Anar fu travolto da una tempesta di mezza estate particolarmente violenta e Walker si rinchiuse nella sua casetta, mentre il vento sferzava le pareti di legno e la pioggia batteva sul tetto rivestito da assicelle. La valle inondata era percossa dai lampi e dai sinistri rimbombi dei tuoni. Il ritmo della pioggia cancellava ogni altro suono e Walker restò avvolto nelle coperte, immobile, in un silenzio meditabondo e terribilmente malinconico.

Si rese conto di essere in preda alla disperazione. L'ineluttabilità del suo destino lo spaventava. Qualsiasi nome scegliesse di portare, Walker Boh restava un Ohmsford, e quindi, nonostante la sua paura, era destinato ad appoggiare la causa dei Druidi. Prima di lui era stato così per Shea e Flick, per Wil, e per Brin e Jair. Ora era giunto il suo turno e quello di Wren e Par. Naturalmente, Par aveva abbracciato la causa volentieri, perché, da incurabile romantico, si era autoproclamato campione della causa degli oppressi. Era un pazzo.

O un realista, dipendeva dal punto di vista. Infatti, se la storia si rivelava maestra, Par stava semplicemente accettando senza discutere ciò che anche Walker sarebbe poi stato costretto a riconsiderare: la volontà di Allanon, le ragioni di un defunto. Quell'ombra si era manifestata come un burbero patriarca che esce dall'abbraccio della morte, rimproverandoli per la mancanza di diligenza, sgridandoli per i loro timori, incaricandoli di missioni folli e autodistruttive. Fai tornare i Druidi! Fai tornare Paranor! Fate queste cose perché io vi dico che devono essere fatte, perché io vi dico che sono necessarie, perché io, il cui corpo e la cui mente sono ormai morti, ve lo ordino!

L'umore di Walker si faceva sempre più cupo, mentre tutto il peso della questione continuava inesorabilmente a opprimerlo, come un drappo che rifletteva la pesantezza della tempesta. Cambiare completamente la faccia del mondo, ecco ciò che lo spettro chiedeva a Par, a Wren e a lui. Prendete trecento

anni di evoluzione delle Quattro Terre e cancellateli in un solo istante. Che altro domandava, se non questo? Un ritorno della magia e dei dominatori delle arti magiche, di tutto ciò che era scomparso con quello stesso spettro, trecento anni prima. Follia, pura follia! Avrebbero giocato con il destino come creatori e non ne avevano il diritto!

Attraverso la grigia foschia della rabbia e della paura, Walker riusciva a rivedere nella propria mente l'aspetto dell'ombra. Allanon, l'ultimo dei Druidi, il custode delle Storie delle Quattro Terre, il protettore delle Razze, colui che distribuiva magia e segreti. Il suo profilo scuro si innalzava sul tempo come una nuvola sul sole, scacciando il calore e la luce. Tutto ciò che era accaduto ai tempi in cui egli avrebbe vissuto portava la sua impronta. Prima di lui, c'era stato Bremen, e prima ancora i Druidi del Primo Consiglio delle Razze. Battaglie di magia, lotte per la sopravvivenza, conflitti tra luce e tenebre, o forse tra luce e grigiore, e tutto a causa dei Druidi.

E ora gli si chiedeva di fare rivivere tutto ciò.

Si poteva sostenere che era necessario, come si era sempre fatto in passato. Si poteva dire che i Druidi agivano solo per preservare e proteggere, non per creare. Ma era possibile separare una cosa dall'altra? E il concetto di necessità è relativo. I Signori degli Inganni, i Demoni e le Mortombre del passato erano stati sostituiti dagli Ombrati. Ma che erano mai questi Ombrati? Perché gli uomini avevano bisogno dei Druidi e della magia? Non potevano assumersi la responsabilità di fronteggiare i mali del mondo, invece di affidarsi a un potere che riuscivano a malapena a comprendere? La magia portava con sé tanto dolore quanta gioia; il suo lato oscuro poteva influenzare e mutare tanto quanto il lato buono. Doveva riportarla nel mondo solo per affidarla a uomini che avevano ripetutamente dimostrato di essere incapaci di gestirne le verità?

Come poteva farlo?

Eppure senza la magia il mondo sarebbe diventato come quello della visione prodotta da Allanon, un incubo di fiamme e tenebre, popolato da creature come gli Ombrati. Forse era vero che la magia era il solo mezzo per preservare le Razze da quegli esseri immondi.

Forse.

La verità era che egli non voleva saperne del futuro. Non era un figlio delle Razze e delle Quattro Terre, non lo erano né il suo corpo né il suo spirito. Non aveva nulla in comune con quegli uomini e con quelle donne. Il possesso della magia era stato per lui come una maledizione che l'aveva privato della sua umanità e del suo posto tra gli uomini, isolandolo da ogni altro essere vivente. Una vera ironia della sorte, perché solo lui non temeva gli Ombrati. Forse avrebbe anche potuto proteggere gli uomini contro di loro, se glielo avessero chiesto. Ma era temuto tanto quanto gli stessi Ombrati. Era lo Zio Oscuro, discendente di Brin Ohmsford, era colui che portava il suo nome e la sua eredità, il detentore di un fardello senza

nome tramandato da Allanon...
Anche se, a questo punto, il fardello non era più ignoto. Era stato rivelato. Doveva far rivivere Paranor e i Druidi dal vuoto degli anni trascorsi, dal nulla.
La richiesta dello spettro vagava senza posa nella sua mente, superando le controversie, eludendo le sue ragioni, sussurrando che così era stato e così doveva essere.
Mentre Walker faceva a pezzi la questione come un cane avrebbe sbriciolato un osso i giorni passavano. La tempesta finì e il sole tornò a disseccare le pianure, lasciando però la foresta avviluppata nel calore e nell'umidità. Dopo qualche tempo uscì a passeggio per la foresta con la sola compagnia di Bisbiglio, il gigantesco gatto di palude che si era rifugiato in casa quando erano mutate le condizioni del tempo; aveva gli occhi luminosi, senza fondo, come la disperazione dello Zio Oscuro. Il gatto gli teneva compagnia, ma non lo aiutava a risolvere il dilemma, né lo alleviava della sua mestizia meditabonda.
Passeggiarono e restarono insieme mentre i giorni e le notti si susseguivano, e il tempo rimaneva sospeso a un'ultima goccia di avvenimenti che si verificavano oltre il loro rifugio, avvenimenti che non potevano né conoscere né vedere.
Le cose andarono avanti così finché, la stessa notte in cui Par Ohmsford e i suoi compagni vennero scoperti mentre tentavano di mettere le mani sulla Spada di Shannara, Cogline tornò alla valle della Pietra del Focolare e l'illusione di isolamento che Walker aveva faticosamente costruito venne distrutta.
Era sera inoltrata, i cieli, pieni di stelle, erano invasi dalla luce lunare e l'aria estiva era dolce e limpida, permeata di un profumo di nuova vita. Walker era sulla via del ritorno, dopo una passeggiata al pinnacolo, un rifugio che trovava particolarmente rilassante; la pietra massiccia era una fonte da cui gli pareva di trarre forza. La porta della casetta era aperta e le stanze illuminate come sempre, ma Walker percepì qualcosa di diverso, anche prima che a Bisbiglio si rizzassero i peli sul dorso.
Con cautela entrò nel portico e oltrepassò la soglia.
Cogline era seduto al vecchio tavolo da pranzo, con il volto scheletrico chino al chiarore della lampada a olio e gli abiti grigi scoloriti dal tempo. Accanto a lui era posato un grosso pacco avvolto in carta cerata e legato con una cordicella. Cogline stava consumando un pasto freddo, con un bicchiere di birra quasi intatto accanto al gomito.
«Ti stavo aspettando, Walker» disse, mentre l'altro era ancora avvolto nell'oscurità, dietro l'ingresso.
Walker entrò nel cerchio di luce. «Avresti potuto risparmiarti il disturbo.»
«Disturbo?» Il vecchio stese una mano scheletrica e Bisbiglio si avvicinò per annusarla, con familiarità. «Era tempo che tornassi a casa mia.»
«Questa è casa tua?» chiese Walker. «Credevo che ti sentissi più a tuo agio tra i resti dei Druidi defunti.» Attese una

risposta, ma non giunse. «Se sei venuto per convincermi ad assumere l'incarico assegnatomi dallo spettro, allora è bene che tu sappia subito che non lo farò mai.»
«Oh, insomma, Walker. Mai è un tempo incommensurabile. Inoltre, non ho la minima intenzione di convincerti a fare qualcosa. Uno sforzo sufficiente in questo senso è già stato fatto.»
Walker era ancora sulla soglia. Si sentì goffo e vulnerabile e si avvicinò al tavolo, mettendosi a sedere di fronte a Cogline. Il vecchio bevve una lunga sorsata di birra.
«Forse mi credevi sparito definitivamente dopo la mia scomparsa al Perno dell'Ade» disse piano. La sua voce era lontana, e permeata di emozioni che l'altro non riusciva a cogliere. «Forse l'hai persino desiderato.»
Walker non replicò.
«Sono stato per il mondo, Walker. Ho viaggiato per le Quattro Terre, ho visitato le Razze passando per città e campagne; ho sentito il pulsare della vita e ho scoperto che sta per esaurirsi. Mi ha parlato un contadino che vive nelle praterie sotto le piane di Streleheim, un uomo consumato e distrutto dalla fuTiili tà di ciò che sta succedendo. "Non cresce nulla" mi sussurra. "La terra è malata, come se fosse stata colpita da una pestilenza." La pestilenza ha infettato anche lui. Un uomo che commercia in utensili e giocattoli di legno intagliato si allontana da un piccolo villaggio dietro Varfleet, senza meta. "Me ne vado" dice, "perché non c'è bisogno di me. La gente non si interessa più ai miei lavori. Non fa altro che rimuginare e logorarsi." Frammenti e brandelli di vita nelle Quattro Terre appassiscono e svaniscono come colpiti da un morbo che si propaga nelle carni. Un po' qua e un po' là, come se mancasse la voglia di andare avanti. Alberi, cespugli, e tutto ciò che ha vita, muore; gli animali e gli uomini si ammalano e muoiono. Tutto diventa polvere che si innalza e riempie i cieli, riducendo questa terra desolata a una natura morta, una miniatura della visione che Allanon ci ha offerto.»
I vecchi occhi acuti si rivolsero furtivamente verso l'altro.
«Questo è l'inizio, Walker.»
Walker scrollò il capo. «La terra e le sue genti hanno sempre sofferto di momenti di debolezza, Cogline. Tu vedi la visione dello spettro perché vuoi  vederla.»
«No, Walker.» Il vecchio scosse fermamente il capo. «Non voglio avere a che fare con le visioni dei Druidi, né nel loro divenire, né nel loro avverarsi. Sono una pedina di questa faccenda, tanto quanto te. Credi ciò che vuoi , ma non voglio esservi coinvolto. Ho scelto la mia vita, così come tu hai scelto la tua. Non riesci ad accettarlo, vero?»
Walker sorrise in modo beffardo. «Hai intrapreso la magia perché lo desideravi. Un tempo eri un Druido e hai avuto la possibilità di scegliere. Ti sei occupato di scienze antiche e di magia perché ti interessavano. Ma per me non è stato così. Sono nato con un'eredità di cui avrei fatto volentieri a meno.

La magia mi è stata imposta con la forza. La uso perché non ho scelta. E' un peso immane che potrebbe trascinarmi nell'abisso. Ha rovinato la mia vita.» Gli occhi scuri erano colmi di amarezza. «Non paragonare la mia sorte alla tua, Cogline.»
Il corpo sottile dell'altro tremò. «Sono parole dure le tue, Walker Boh. Un tempo accettavi molto volentieri i miei insegnamenti sull'uso della magia. Non sembrava ti dispiacesse apprenderne i segreti.»
«Era una questione di sopravvivenza e niente altro. Ero un bambino, intrappolato nella mostruosa rete di un Druido. L'ho usata per restare in vita. Tu eri tutto ciò che avevo.» La pelle bianca del suo volto scarno era tesa per l'amarezza. «Non aspettarti dei ringraziamenti, Cogline. Non sono così gentile da farteli.»
D'un tratto Cogline si alzò con una vitalità che ne contraddiceva l'aspetto fragile. Torreggiava sulla figura ammantata di nero seduta di fronte a lui e c'era qualcosa di spaventoso nel suo volto segnato dal tempo. «Povero Walker» mormorò. «Neghi ancora la tua identità. Neghi la tua stessa esistenza. Per quanto potrai continuare questa finzione?»
Seguì un silenzio carico di tensione che parve infinito. Bisbiglio, raggomitolato su una stuoia accanto al fuoco, all'estremità della stanza, alzò lo sguardo in attesa. Un tizzone del camino sprizzò scintille e crepitò, riempiendo l'aria di faville.
«Perché sei venuto, vecchio?» chiese infine Walker Boh con un tono che a stento tratteneva la sua rabbia. Sentiva in bocca un sapore di rame che sapeva bene non essere frutto della sua ira, ma della paura.
«Per cercare di aiutarti» disse Cogline. Non c'era ironia nella sua voce. «Per darti delle indicazioni nella tua malinconia.»
«Sto bene anche senza le tue interferenze.»
«Stai bene?» L'altro scosse il capo. «No, Walker. Non sarai mai appagato finché non imparerai a smettere di combattere contro te stesso. Ci stai mettendo tanto impegno. Pensavo che le lezioni che ti ho impartito sull'uso della magia ti avessero distolto da questi infanTiili smi, ma a quanto pare mi sbagliavo. Stai per affrontare delle dure lezioni, Walker. Forse non sopravvivrai.»
Gettò il pesante pacco sul tavolo, in direzione di Walker.
«Aprilo.»
Walker esitò, tenendo gli occhi incollati sul pacco. Poi allungò la mano, strappò lo spago con un rapido movimento delle dita, e mise da parte la carta cerata.
Si trovò davanti un massiccio libro rilegato in cuoio, con elaborate incisioni in oro. Allungò la mano e lo toccò, con incertezza; sollevò la copertina, sbirciò per un attimo l'interno e si ritrasse immediatamente, come se si fosse scottato le dita.
«Sì, Walker. E' una delle Storie dei Druidi che erano scomparse, un solo volume.» Il volto rugoso aveva un'espressione di grande intensità.
«Dove l'hai preso?» chiese rudemente Walker.
Cogline si chinò su di lui. La stanza fu riempita dal rumore

del suo respiro. «Dalla perduta Paranor.»
Walker Boh si alzò lentamente. «Tu menti.»
«Credi? Guarda nei miei occhi e dimmi che cosa vedi.»
Walker si ritrasse. Era scosso dai tremiti. «Non mi interessa dove l'hai preso o quali fantasie tu abbia elaborato per farmi credere ciò che in fondo al cuore so che non è possibile! Non voglio saperne!»
Cogline scosse il capo canuto. «No, Walker. Non lo riporterò indietro. L'ho sottratto a un mondo del passato, pieno di nebbie grigie e di morte, per darlo a te. Non sono il tuo aguzzino e non lo sarò mai! Io sono per te la cosa che più assomiglia a un amico, anche se non vuoi riconoscerlo!» Il volto rugoso si addolcì. «Ho già detto che sono qui per aiutarti. E' così. Leggi il libro, Walker. Vi sono verità che devi conoscere.»
«Non voglio!» gridò l'altro, infuriato.
Cogline lo fissò per lunghi minuti, poi sospirò. «Come vuoi . Ma il libro resta qui. Puoi leggerlo oppure no, la scelta spetta a te. Puoi anche distruggerlo, se vuoi .» Bevve il resto della birra, rimise con attenzione il bicchiere sul tavolo e si guardò le mani nodose. «Io ho finito.»
Fece il giro del tavolo e si fermò vicino a Walker. «Arrivederci, Walker. Resterei, se servisse a qualcosa. Ti darei tutto ciò che sono in grado di darti, se tu lo accettassi. Ma non sei ancora pronto. Un altro giorno, forse.»
Poi si voltò e svanì nella notte. Non si guardò indietro, né deviò dal suo cammino. Walker Boh lo osservò sparire, mentre la sua ombra tornava nell'oscurità che lo aveva creato.
La casetta, come per effetto della sua partenza, si fece vuota e silenziosa.
«Sarà pericoloso, Par» sussurrò Damson Rhee. «Se ci fosse un modo più sicuro, lo sceglierei subito.»
Par Ohmsford non disse nulla. Erano ancora nel parco del popolo, rannicchiati nell'ombra di un boschetto di cedri, proprio alle spalle della vasta distesa illuminata dalle luci dell'edificio del corpo di guardia. Stava per approssimarsi l'alba, le ore in cui il sonno è più profondo e totale, quando ogni cosa rallenta, stiracchiandosi tra sogni e ricordi. L'edificio del corpo di guardia si innalzava nell'oscurità illuminata dalla luna simile a una pila di sassi accatastati distrattamente da un ragazzino. Finestre chiuse da inferriate e porte serrate da chiavistelli erano solo lievi ricami nel tessuto dell'edificio corroso dalle intemperie e dal tempo. Le mura a difesa della gola correvano da entrambi i lati e il ponte si stendeva come una ragnatela che la collegava alle rovine dell'antico palazzo. Una sentinella stazionava davanti all'ingresso principale dove due portali di ferro si chiudevano dietro a una grata. La sentinella dormicchiava in piedi, mentre il silenzio avvolgeva ogni cosa. Nessun suono disturbava il suo riposo.
«Te lo ricordi abbastanza bene da creare l'apparizione di un sosia?» gli sussurrò Damson con dolcezza all'orecchio. Par

annuì. Probabilmente non avrebbe mai dimenticato la faccia di Rimmer Dall.
Lei tacque per un momento. «Se venissimo fermati, mantieni la loro attenzione focalizzata su di te. Io mi occuperò del resto.»
Par annuì nuovamente. Attesero immobili nel loro nascondiglio, ascoltando il perfetto silenzio, ognuno immerso nei propri pensieri. Par era spaventato e pieno di dubbi, ma comunque determinato. Lui e Damson erano le sole vere possibilità di salvezza per Coll e per gli altri. Avrebbero portato a termine con successo quella rischiosa avventura perché era loro dovere.
Le sentinelle di guardia al portone si svegliarono sentendo la pattuglia del muro occidentale del parco emergere dal buio della notte. Si salutarono distrattamente, parlarono un po', poi apparvero anche le guardie del muro orientale. Venne fatta passare una borraccia, fumarono la pipa, poi si dispersero. Le pattuglie sparirono a est e a ovest. Le sentinelle di guardia al portone ripresero il loro posto.
«Non ancora» sussurrò Damson, mentre Par si agitava, in fremente attesa.
I minuti si trascinavano. La solitudine tornò ad avvolgere la postazione. Le guardie sbadigliarono e si stiracchiarono. Una si appoggiò stancamente all'asta dell'alabarda.
«Adesso!» disse Damson Rhee. Prese il ragazzo della Valle per le spalle e si chinò su di lui. Le sue labbra gli sfiorarono la guancia. «Che la fortuna ci assista, Par Ohmsford.»
Poi si alzarono, attraversarono con baldanza il cerchio di luce, uscendo a grandi passi dall'ombra, come se fossero nel loro elemento naturale, avviandosi verso l'edificio come se provenissero dalla città. Par stava già cantando, intessendo il silenzio della notte con l'incanto della canzone magica, riempiendo le menti delle sentinelle con le immagini prescelte.
Ciò che le sentinelle videro furono due Cercatori con un mantello nero, il più alto dei quali era il Primo Cercatore in persona, Rimmer Dall.
Scattarono immediatamente sull'attenti, con lo sguardo fisso, quasi senza guardare i due che si avvicinavano. Par mantenne la voce ferma e la magia continuò a tessere quel travestimento nelle menti degli uomini.
«Aprite!» disse perentorio Damson Rhee, anche se non ve n'era bisogno, non appena raggiunsero l'ingresso dell'edificio del corpo di guardia.
Le sentinelle non avrebbero potuto obbedire più prontamente. Spinsero all'indietro l'inferriata, sbloccarono le serrature esterne e martellarono alle porte per avvisare le guardie all'interno. Si aprì uno spioncino e Par corresse leggermente la direzione del suo canto. Occhi gonfi di sonno scrutarono con curiosità infastidita, si spalancarono e le serrature scattarono.
Le porte si aprirono lasciando entrare Par e Damson.
Si trovarono in un quadrato pieno di armi accatastate su

rastrelli fissati al muro e di stupefatti soldati della Federazione. I soldati stavano giocando a carte e bevendo, convinti che l'avventura notturna fosse finita. Si capiva chiaramente che erano stati colti di sorpresa dall'apparizione dei Cercatori. Par riempì la stanza col debole mormorio della canzone magica. Dovette metterci tutta la sua forza.

Damson comprese che Par aveva solo una debolissima padronanza sulla canzone. «Tutti fuori!» ordinò, con la voce dura di rabbia.

La sala si svuotò all'istante. L'intero squadrone si disperse uscendo da porte laterali e svanì come vapore. Uno rimase, evidentemente l'ufficiale più anziano, dubbioso e irrigidito, distogliendo gli occhi e desiderando di trovarsi in qualsiasi altro luogo, eppure incapace di muoversi.

«Portaci dai prigionieri» disse piano Damson, collocandosi vicino alla spalla sinistra dell'uomo.

Il soldato si schiarì la gola, dopo aver tentato inutilmente di parlare. «Ho bisogno del permesso del mio Comandante» osò dire. Gli era rimasto un minimo senso di responsabilità.

Damson tenne gli occhi fissi sull'orecchio dell'uomo, costringendolo quindi a guardare altrove. «Dov'è il tuo Comandante?» chiese.

«Sta dormendo al piano di sotto» rispose l'uomo. «Vado a svegliarlo.»

«No.» Damson frenò il suo desiderio di andarsene. «Lo sveglieremo insieme.»

Oltrepassarono una porta pesante piena di chiavistelli che stava al lato opposto della sala e scesero per una scala illuminata fiocamente da lampade a olio. Par fece volteggiare la musica della canzone magica nelle orecchie spaventate dell'uomo, stuzzicandolo, facendo in modo che li vedesse più grandi e più minacciosi di come erano. Stava svolgendosi tutto secondo i piani: il trucco funzionava esattamente come Damson e Par avevano sperato. Scesero per le scale deserte, passando da un pianerottolo all'altro; il calpestio dei loro stivali era l'unico rumore in quel vuoto silenzio. Alla fine delle scale c'erano due porte. Quella a sinistra era aperta e conduceva a un corridoio illuminato. La guardia oltrepassò la porta, si fermò davanti alla successiva e bussò. Non giunse risposta. Bussò di nuovo, più forte.

«Che c'è, dannazione» sbottò una voce.

«Aprite immediatamente, Comandante!» replicò Damson con una voce così gelida che anche Par si sentì rabbrividire.

Si udì un certo scalpiccìo e la porta si aprì. Il Comandante della Federazione, con i capelli tagliati cortissimi e la faccia antipatica, era lì, con la casacca mezzo sbottonata. Mentre la canzone magica agiva, lo stupore si dipinse istantaneamente sul suo volto. Vide i Cercatori. Peggio ancora, vide Rimmer Dall.

Smise di tentare di abbottonarsi i vestiti e uscì rapidamente nell'ingresso. «Non aspettavo nessuno così presto. Mi dispiace.

Ci sono problemi?»
«Ne discuteremo più tardi, Comandante» disse Damson con severità. «Per il momento portateci dai prigionieri!»
Negli occhi dell'altro passò uno sprazzo di dubbio come se si rendesse conto che c'era qualcosa di strano. Par rafforzò l'effetto della magia nella mente dell'uomo, facendogli comparire una rapida immagine della fine che era in serbo per lui nel caso avesse deciso di mettere in discussione l'ordine. Fu sufficiente. Il Comandante si affrettò lungo il corridoio e per le scale, estraendo una chiave da un anello che aveva in vita e aprì la seconda porta.
Entrarono in un passaggio illuminato da una sola lampada situata proprio accanto alla porta. Il Comandante prese la lampada e fece strada. Damson veniva dietro di lui. Par fece cenno all'ufficiale delle guardie di andare avanti, tenendosi nelle retrovie. La voce cominciava a essere stanca per quello sforzo continuato. Era più difficile farla arrivare in punti diversi. Avrebbe dovuto allontanare il secondo uomo.
Il passaggio era costruito con blocchi di pietra e odorava di muffa. Par comprese che probabilmente si trovavano sotto la gola. La luce metteva in risalto grossi massi segnati da strisce fosforescenti e umide.
Avevano percorso solo un breve tratto quando giunsero alle celle, una serie di gabbie così basse che non permettevano di stare in piedi; erano polverose e coperte di ragnatele e avevano porte di ferro arrugginito. L'intera compagnia era ammassata nella prima cella; erano tutti rannicchiati o seduti sul pavimento di lastre di pietra. Gli occhi li guardavano increduli, spalancandosi mentre la menzogna della magia giocava a rimpiattino con la verità. Coll aveva capito quello che stava succedendo. Era già in piedi e si stava spingendo verso la porta, facendo cenno agli altri di seguirlo. Anche Padishar gli obbedì, avendo afferrato la situazione.
«Aprite la porta» ordinò Damson.
Negli occhi del Comandante della Federazione si riflesse nuovamente il timore.
Aprite la porta, Comandante» ripeté Damson con impazienza.
«Subito!»
Il Comandante armeggiò con una seconda chiave del mazzo che teneva alla cinta, la infilò nella serratura e aprì. La porta della cella si spalancò. Padishar Creel agguantò immediatamente il collo di quell'uomo esterrefatto e strinse fin quasi a strozzarlo. L'ufficiale delle guardie inciampò all'indietro e si voltò cercando senza successo di saltare addosso a Par: Morgan lo agguantò alle spalle e gli assestò un pugno che lo tramortì completamente.
I prigionieri si riunirono nello stretto passaggio, salutando Par e Damson con pacche e sorrisi. Padishar non prestò loro la minima attenzione. Era concentrato sul malcapitato Comandante della Federazione.
«Chi ci ha traditi?» chiese con un sibilo impaziente.

Il Comandante lottò per liberarsi, mentre il volto gli si faceva paonazzo per la pressione alla gola.
«Hai detto che è stato uno di noi! Chi?»
Il Comandante tossì, semisoffocato. «Non... non lo so. Non ho mai... visto...»
Padishar gli diede un violento scrollone: «Non mentirmi!».
«Non l'ho mai... Solo un... messaggio.»
«Chi era?» insisté Padishar, mentre i tendini delle mani si facevano bianchi e rigidi.
L'uomo, terrorizzato, scalciò violentemente e Padishar gli sbatté con violenza la testa contro il muro di pietra. Il Comandante si accasciò come una bambola di pezza.
Damson tirò da parte Padishar. «Basta così» gli disse con tono pacato, ignorando la furia che ancora ardeva negli occhi dell'altro. «Stiamo perdendo tempo. E' ovvio che non lo sa. Usciamo di qui. Per oggi abbiamo già corso abbastanza rischi.»
Il capo dei fuorilegge la osservò per un attimo senza parlare, poi lasciò cadere la sua vittima tramortita. «Lo scoprirò comunque» giurò.
Par non aveva mai visto nessuno così furioso. Ma Damson non ci fece caso. Si voltò, facendogli cenno di muoversi. Il ragazzo della Valle si diresse verso le scale, mentre gli altri lo seguivano in una fila disordinata. Quando avevano deciso di andare ad aiutare i loro amici non avevano preparato nessun piano per uscire di lì. Avevano stabilito di approfittare di qualsiasi opportunità si fosse presentata.
Quella notte il caso fornì tutto ciò di cui avevano bisogno. Il quadrato era deserto quando vi giunsero e lo attraversarono con rapidità. Solo Morgan si fermò per frugare tra le rastrelliere finché non ebbe ritrovato la Spada di Leah che gli era stata confiscata. Con un sorriso crudele se la mise a tracolla e seguì gli altri.
La fortuna non li abbandonò. Le guardie all'esterno vennero messe fuori combattimento ancora prima che riuscissero a capire ciò che stava succedendo. La notte era silenziosa, il parco vuoto; le pattuglie dovevano ancora completare il loro giro nella città addormentata. I membri della piccola banda si mescolarono alle ombre e svanirono.
Mentre correvano via, Damson fece voltare Par all'improvviso, gli lanciò un sorriso luminoso e gli scoccò un bacio proprio sulla bocca. Era un bacio bramoso e pieno di promesse.
Più tardi, quando ci fu il tempo di riflettere, Par Ohmsford assaporò quell'attimo. Eppure non era il bacio di Damson il ricordo più vivo di quella notte. Era la sicurezza che finalmente la canzone magica si era dimostrata utile.

## 21

Le Storie dei Druidi divennero per Walker Boh una sfida che era deciso a vincere.
Per tre giorni, dopo la partenza di Cogline, Walker ignorò il libro. Lo lasciò posato sul tavolo da pranzo vicino alla carta cerata e alle corde strappate; la copertina di cuoio brunito

attirava granelli di polvere, scintillando fiocamente al sole e alla luce della lampada. Lo ignorò, badando ai propri affari come se il libro non fosse là, come se facesse parte dell'arredamento, mettendo a dura prova la sua volontà. Da principio aveva pensato di disfarsene, ma poi aveva deciso di non farlo. Sarebbe stato troppo facilmente motivo di ripensamento. Se fosse riuscito a resistere al suo richiamo, se fosse riuscito a vivere in sua presenza senza cedere al comprensibile desiderio di scoprirne i segreti, allora avrebbe potuto disfarsene con la coscienza tranquilla. Cogline si aspettava che lo aprisse o se ne liberasse all'istante. E lui non avrebbe fatto né l'una né l'altra cosa. Il vecchio non sarebbe riuscito nel suo tentativo di manipolare Walker Boh.

Il solo a prestare qualche attenzione al pacco era Bisbiglio, che di tanto in tanto lo annusava. Passarono tre giorni, e il libro era ancora là, intonso.

Ma poi accadde qualcosa di strano. Il quarto giorno di lotta, Walker cominciò a dubitare dei suoi propositi. Liberarsi del libro dopo una settimana, o dopo un mese, era veramente più saggio che disfarsene subito? Che differenza avrebbe fatto in un modo o nell'altro? Che cosa avrebbe dimostrato, se non una sorta di perversa cocciutaggine da parte sua? A che razza di gioco stava giocando e con quale vantaggio?

Walker rimuginava sulla faccenda, via via che le ore del giorno svanivano e l'oscurità scendeva; poi dalla parte opposta della stanza lanciò un'occhiata al libro, mentre il fuoco del camino ardeva lentamente riducendosi in brace, e la mezzanotte si avvicinava.

«Non mi sto comportando da uomo forte» mormorò tra sé. «Ma da uomo spaventato.»

Rifletté sul da farsi e infine si alzò, attraversò la stanza fino al tavolo da pranzo. Esitò un attimo. Poi allungò la mano e prese le Storie dei Druidi. Soppesò il volume, come per valutarlo. "Meglio conoscere il Demone che ti tormenta piuttosto che continuare a immaginarlo."

Tornò alla poltrona e si sedette con il libro in mano. Bisbiglio sollevò il capo massiccio, senza spostarsi dal fuoco, e i suoi occhi brillanti si fissarono su Walker, Walker lo fissò a sua volta. Il gatto sbatté le palpebre e tornò a dormire.

Walker Boh aprì il libro.

Lesse con calma, voltando le spesse pagine di pergamena con lentezza, lasciando che gli occhi indugiassero sui bordi dorati e sui caratteri elaborati, deciso, ora che il libro era stato aperto, a non perderne nulla. Dopo mezzanotte il silenzio si fece più profondo, rotto solo di tanto in tanto dalle fusa del gatto addormentato e dal crepitare del fuoco. A un tratto Walker si chiese in che modo Cogline fosse riuscito a procurarsi quel libro, poiché certamente non l'aveva trovato a Paranor!

Ma poi il problema fu accantonato e Walker si lasciò trascinare dalla lettura, come una foglia su un oceano spazzato dal vento.

Si raccontava dell'epoca di Bremen, uno degli ultimi Druidi, quando il Signore degli Inganni e i suoi schiavi avevano eliminato quasi tutti i membri del Consiglio. Si narravano storie di magia nera che avevano cambiato i Druidi ribelli in quegli esseri orribili che erano. Se ne raccontavano i diversi usi, le evocazioni e gli incantesimi che Bremen aveva scoperto, ma che si era dimostrato sufficientemente intelligente da temere. Si accennava a tutto ciò che la magia poteva fare se usata con le cautele che tanti tra coloro che avevano cercato di prendere il potere avevano ignorato. Era un'epoca di sconvolgimenti e di mutamenti spaventosi, nelle Quattro Terre, e solo Bremen ne aveva compreso la gravità.

Walker andò avanti, sempre più inquieto. Cogline voleva che leggesse qualcosa di particolare in quel libro, ma qualsiasi cosa fosse, non vi era ancora giunto.

I Messaggeri del Teschio si erano impadroniti di Paranor, così ricordavano le cronache. Avevano creduto che da allora in poi sarebbe stata la loro casa. Ma a Paranor il Signore degli Inganni si era sentito minacciato, consapevole della magia latente che aleggiava tra le pietre della Fortezza, nelle viscere della terra dove ardevano le fornaci. Così si era diretto a nord con i Messaggeri del Teschio.

Walker era turbato e aveva dimenticato quella parte. Per un certo periodo Paranor era rimasta completamente abbandonata, quando era ancora nelle mani dei ribelli. In effetti la Seconda Guerra delle Razze si era trascinata per anni.

Voltò altre pagine, sfiorando appena le parole, alla ricerca di qualcosa. Aveva già dimenticato la sua primitiva risoluzione, la promessa che aveva fatto a se stesso di non cadere nella trappola di Cogline. La sua curiosità e il suo intelletto erano troppo esigenti per essere fermati dalla cautela. Quel libro racchiudeva segreti su cui nessun essere umano aveva posato gli occhi da centinaia di anni, conoscenze che solo i Druidi avevano posseduto, dispensate alle Razze solo quando diventava necessario. Quale straordinario potere! Per quanto tempo era rimasto celato a tutti fuorché ad Allanon, e prima di lui a Bremen, e prima di lui a Galaphile e ai primi Druidi, e prima di loro...?

Smise di leggere, improvvisamente cosciente che il fluire della narrazione era mutato. La scrittura era diventata più minuta, più precisa. Tra le parole c'erano degli strani segni, rune che simboleggiavano dei gesti.

Walker Boh raggelò fino alle ossa. Il silenzio che avvolgeva la stanza divenne incommensurabile, un oceano infinito, asfissiante.

"Per tutte le ombre!" mormorò nelle pieghe più nascoste della mente. "E' l'invocazione della magia che sigillò Paranor!"

Il respiro era un rantolo che gli rimbombava nelle orecchie, mentre si sforzava di distogliere lo sguardo dal libro. Il volto pallido era teso dallo spasimo. Ecco che cosa Cogline voleva che trovasse, anche se non sapeva il perché. Ora che l'aveva trovato, si chiese se non fosse meglio richiudere immediatamente

il libro.
Ma era la paura a consigliarlo in questo senso e Walker lo sapeva bene.
Riabbassò gli occhi sulla pagina. L'incantesimo era lì, l'invocazione di magia che Allanon aveva usato trecento anni prima per nascondere Paranor al mondo degli uomini. Con sua grande sorpresa si accorse di capirla. Il tirocinio con Cogline era stato più completo di quanto avesse immaginato.
Terminò la descrizione dell'incantesimo e voltò la pagina.
C'era un solo paragrafo. Diceva:
Una volta eliminata, Paranor rimarrà perduta per l'eternità al mondo degli uomini, preclusa e invisibile. Solo una magia ha il potere di farla tornare, quell'unica Pietra Magica colorata di Nero che venne nascosta dal popolo fatato del vecchio mondo, nei modi e nelle forme di tutte le Pietre Magiche, e che riunisce in una sola pietra le necessarie proprietà di cuore, mente e corpo. Il predestinato che ha il diritto di farlo la uTiili zzerà per il fine stabilito.
Non diceva altro, Walker continuò a leggere, ma l'argomento cambiava bruscamente, e tornò svelto indietro. Rilesse lentamente il paragrafo per vedere se gli era sfuggito qualcosa.
In cuor suo non aveva dubbi che fosse ciò che Cogline voleva fargli trovare. Una Pietra Magica Nera. Una magia capace di restituire la perduta Paranor. Un modo per portare a termine l'incarico che lo spettro di Allanon gli aveva affidato.
"Riporta Paranor e fai rivivere i Druidi." Poteva sentire quelle parole riecheggiargli nella mente.
Naturalmente non esisteva più nessun Druido. Ma forse Allanon intendeva dire che Cogline avrebbe portato a termine il compito, una volta riportata al mondo Paranor. Sembrava logico, nonostante le proteste del vecchio che il suo tempo era finito; ma Walker era abbastanza acuto da rendersi conto che dove erano coinvolti i Druidi e la loro magia, spesso la logica seguiva un percorso tortuoso.
Aveva letto due terzi del libro. Gli ci volle un'altra ora per arrivare alla fine, senza trovare altro che potesse essere destinato a lui; tornò nuovamente al paragrafo che parlava della Pietra Magica Nera. A est l'alba si faceva strada lentamente, una debole luce dorata all'orizzonte cupo. Walker si stropicciò gli occhi e cercò di riflettere. Perché gli scopi e le proprietà di quella magia erano trattati così rapidamente? Qual era l'aspetto della pietra, e quale il suo potere? Perché era una sola e non tre? Come mai nessuno ne aveva mai sentito parlare prima?
Le domande gli ronzarono nella mente come mosche intrappolate, turbandolo e al tempo stesso appassionandolo.
Rilesse il paragrafo molte volte, fino a conoscerlo a memoria, e chiuse il libro. Bisbiglio si stiracchiò e sbadigliò ai suoi piedi, alzò la testa e socchiuse gli occhi.
"Parlami, gatto" pensò Walker. "Esistono tanti segreti che solo un gatto conosce. Forse questo è uno."
Ma Bisbiglio si limitò ad alzarsi e a uscire, sparendo nelle ombre che si dissolvevano.

Allora Walker si addormentò, svegliandosi solo a mezzogiorno. Si alzò, fece il bagno e si vestì; mangiò lentamente con il libro chiuso davanti a sé, poi uscì a fare una lunga passeggiata: Andò a sud della valle fino a una delle sue radure preferite, dove un ruscello gorgogliava su un letto serpeggiante di sassi, riversandosi in uno stagno pieno di pesciolini rossi e azzurri. Indugiò, meditò, poi tornò alla casetta. Sedette nel portico a guardare il sole che scivolava a ovest nella foschia scarlatta.

«Non avrei mai dovuto aprire il libro» si rimproverò a voce bassa, perché dopotutto quel mistero si era rivelato irresistibile. «Avrei dovuto rimpacchettarlo e gettarlo nel burrone più profondo.»

Ma era troppo tardi. Lo aveva letto e ciò che aveva appreso non poteva essere facilmente dimenticato. Una sensazione di inuTiili tà si mescolò alla rabbia. Aveva sempre creduto impossibile che Paranor potesse risorgere. Ora sapeva che esisteva una magia capace di farlo. Ancora una volta riconobbe il carattere ineluttabile di ciò che era stato predetto dai Druidi. Eppure, la vita era la sua, no? Non doveva accettare l'incarico dello spettro di Allanon, qualunque fosse la sua forza di persuasione.

Ma la curiosità era implacabile. Pensava alla Pietra Magica Nera, anche se tentava di non farlo. La Pietra Magica Nera era da qualche parte. Ma dove?

Questa e tante altre domande gli affollavano la mente mentre passavano le ore della sera. Cenò, passeggiò, lesse qualcosa dai pochi e preziosi libri della sua biblioteca, aggiornò il diario e soprattutto pensò a quello straordinario e seducente paragrafo sulla magia che avrebbe riportato in vita Paranor. Ci pensò mentre si preparava per la notte.

Ci pensava ancora mentre si avvicinava la mezzanotte. Tormentoso, insinuante, si torceva senza posa nella sua mente, suggerendo questa o quella possibilità, socchiudendo porte che davano su stanze senza luce, alludendo alla conoscenza che egli agognava.

E oltre alla conoscenza, forse anche la pace.

Dormì un sonno agitato. Il mistero della Pietra Magica Nera lo perseguitava senza tregua.

Al mattino aveva deciso che doveva fare qualcosa.

Quando si svegliò quel mattino, Par Ohmsford sentiva l'urgenza di una decisione che doveva prendere da solo. Erano trascorsi cinque giorni da quando insieme a Damson aveva liberato Coll, Morgan, Padishar Creel, e gli altri due fuorilegge dalle celle del corpo di guardia della Federazione, e da allora non avevano fatto altro che scappare. Erano rimasti in città, sicuri che le uscite sarebbero state controllate e che troppo grande sarebbe stato il rischio di attraversarle. Non erano neppure tornati nello scantinato del negozio dell'armaiolo, immaginando che poteva essere stato compromesso dal misterioso traditore. Avevano continuato a svignarsela da

un nascondiglio all'altro, senza mai fermarsi più di una notte, facendo estenuanti turni di guardia, sobbalzando a ogni rumore e a ogni ombra.
Era troppo, Par era stanco di scappare.
Si alzò dal giaciglio improvvisato nella soffitta di un granaio e lanciò un'occhiata a Coll, steso accanto a lui ancora addormentato. Gli altri si erano già alzati e presumibilmente erano al piano di sotto, nel magazzino principale, chiuso fino all'inizio della settimana lavorativa. Con cautela, si avviò alla finestrina sbarrata che lasciava entrare la poca luce di cui la stanza godeva, e sbirciò all'esterno. La strada era deserta, a parte un cane randagio che annusava un bidone di rifiuti e un mendicante che dormiva nell'androne di una fabbrichetta, dall'altra parte. Le nuvole pendevano basse e grige, minacciando pioggia prima della fine della giornata.
Quando tornò al giaciglio per infilarsi gli stivali, Coll era sveglio e lo stava guardando. I capelli ispidi del fratello erano scomposti e gli occhi annebbiati dal sonno e dal malumore.
«Bene bene, un altro giorno» borbottò Coll, e sbadigliò di gusto. «Secondo te quale affascinante magazzino visiteremo oggi?»
«Nessuno, per quel che mi riguarda.» Par si lasciò cadere accanto a lui.
Coll inarcò le sopracciglia. «Davvero? L'hai detto a Padishar?»
«Io me ne vado.»
«Suppongo tu abbia in mente un'alternativa, per nasconderti, voglio dire.» Coll si sollevò su un gomito. «Perché se non è così non credo che Padishar Creel sia disposto a dirti arrivederci. Non si può dire che sia stato di umore splendido da quando ha scoperto di non essere amato dai suoi uomini quanto credeva.»
Par dubitava che Padishar Creel si fosse mai illuso sulla fedeltà dei suoi uomini, ma Coll aveva certamente ragione sull'attuale umore del fuorilegge. Il tradimento di uno di loro lo aveva amareggiato. Nei giorni passati si era rinchiuso in se stesso; era ancora lui il capo quando li faceva passare tra le maglie della rete di pattuglie e posti di blocco della Federazione sparsi per tutta la città, era ancora in grado di trovare un rifugio, anche quando sembrava diventato impossibile; al tempo stesso si teneva insolitamente in disparte. Damson Rhee era ancora con loro; ma nemmeno lei riusciva a penetrare il muro che aveva eretto intorno a sé. Era ancora lui il capo, ma a parte questo Padishar si era completamente isolato.
Par scrollò il capo. «Bene, dobbiamo fare qualcosa, oltre a saltare da un posto all'altro per il resto dei nostri giorni.» La situazione cominciava a irritarlo. «Se occorre un piano, Padishar deve tirarlo fuori. Nel modo in cui vanno ora le cose, non si conclude nulla.»
Coll si alzò e cominciò a vestirsi. «Probabilmente non vuoi sentirtelo dire, Par, ma potrebbe essere giunto il momento di riconsiderare la nostra alleanza con il Movimento. Magari le

cose andrebbero meglio se restassimo per i fatti nostri.»
Par non rispose. Finirono di vestirsi e scesero al piano di sotto con gli altri. Per colazione c'era pane, marmellata, e frutta, e mangiarono di gusto. Par non riusciva a capire perché si sentisse così stanco, pur facendo così poco. Mentre mangiava ascoltò Stasas e Drutt che parlavano della caccia nelle foreste vicine alle loro case che si trovavano da qualche parte, dietro Varfleet. Morgan era di guardia alla porta che conduceva al magazzino, e Coll scese per unirsi a lui. Damson Rhee sedeva su una cesta da imballaggio vuota e intagliava qualcosa. Non l'aveva vista molto negli ultimi giorni; la ragazza era spesso fuori con Padishar a esplorare la città mentre gli altri restavano nascosti.
Nessuna traccia di Padishar.
Dopo aver mangiato, Par tornò di sopra per riunire le sue cose, prevedendo di trasferirsi, comunque fosse finita la sua discussione con Padishar.
Damson lo seguì. «Cominci a diventare inquieto» osservò quando furono soli. Sedette sul bordo del tavolaccio, scuotendo indietro la capigliatura fulva. «La vita di un fuorilegge non è quella che immaginavi, vero?»
Par sorrise debolmente. «Starsene seduti con le mani in mano in magazzini e scantinati non è esattamente ciò che avevo in mente. Che cosa sta aspettando Padishar?»
Lei si strinse nelle spalle. «Quello che tutti di tanto in tanto aspettiamo, quella vocina nascosta dentro di noi, che ci dice che cosa fare. Intuizione, o buon senso, o il verificarsi di circostanze al di là del nostro controllo.» Gli lanciò un sorriso malizioso. «La vocina ti sta forse parlando?»
«Di certo qualcosa sta facendo.» Sedette accanto a lei. «Perché sei ancora qui, Damson? Padishar ti trattiene?»
Damson rise. «Direi di no. Io vado e vengo come mi pare. Lui sa che non sono stata io a tradirlo, e neanche tu.»
«Allora perché restiamo?»
Lo studiò per un momento con aria riflessiva. «Forse resto perché tu mi interessi» disse infine. S'interruppe, come se avesse voluto dire di più, ma ci avesse ripensato. Sorrise. «Non ho mai conosciuto nessuno che usi la vera magia. Solo quelli che maneggiano quella finta, come me.»
Si allungò e con abilità estrasse una monetina da dietro l'orecchio di Par. Era intagliata in legno di ciliegio. Gliela porse. Su un lato c'era l'effigie di Damson, sull'altro quella di Par. Sorpreso guardò Damson. «E' bellissima.»
«Grazie.» Par credette di vederla arrossire leggermente. «Puoi tenerla insieme all'altra, come portafortuna.»
Par la infilò in tasca. Sedettero in silenzio per un po', scambiandosi sguardi incerti. «Sai, non c'è una grande differenza tra la tua magia e la mia» disse infine Par. «Si basano solo sull'illusione, tutt'e due.»
Lei scrollò il capo. «No, Par. Ti sbagli. Una è un'abilità acquisita, l'altra è innata. La mia è semplicemente frutto di

studio e nient'altro. La tua è in costante crescita e le lezioni non hanno limite. Ma non capisci? La mia magia è un mestiere, un modo per guadagnarmi da vivere. La tua è molto di più; è un dono intorno al quale hai costruito la tua vita.»
Sorrise, ma con un pizzico di tristezza. Si alzò. «Ho da fare. Finisci i tuoi bagagli.» Si allontanò e scomparve giù per la scala.
Le ore del mattino passarono con esasperante lentezza e Padishar non tornava. Par non aveva nulla da fare, ed era sempre più desideroso che accadesse qualcosa, qualsiasi cosa. Coll e Morgan si fecero vivi di tanto in tanto, e Par comunicò loro la sua intenzione di affrontare il capo dei fuorilegge. Non si dimostrarono ottimisti sulle sue possibilità di successo.
Il cielo si fece più minaccioso, il vento aumentò fino a diventare un lugubre lamento tra gli stipiti sconnessi e le imposte del vecchio edificio, ma ancora non pioveva. Giocarono a carte per passare il tempo, mentre la conversazione languiva.
Era quasi metà pomeriggio quando Padishar tornò. Entrò di soppiatto dalla porta principale senza dire una parola; attraversò la stanza dirigendosi verso Par e gli fece cenno di seguirlo. Portò il ragazzo della Valle in un piccolo ufficio sul retro e chiuse la porta.
Adesso che erano uno davanti all'altro Padishar non trovava le parole.
«Ho riflettuto molto attentamente su quello che dovremmo fare» disse alla fine. «O, se preferisci, su quello che non dovremmo fare. Nella situazione in cui siamo, ogni errore potrebbe essere l'ultimo.»
Spinse Par verso una panca che era stata appoggiata alla parete e si sedettero. «Prima di tutto c'è il problema del traditore» disse con calma. Nei suoi occhi c'era una luce severa che Par non riusciva a interpretare. «All'inizio ero certo che fosse uno di noi. Ma non sono stato io, né Damson: Damson è al di sopra di ogni sospetto. Non sei stato tu. Potrebbe essere tuo fratello; ma non è stato neppure lui, vero?»
Era un'affermazione, non una domanda. Par scosse il capo, concorde.
«O il cavaliere.»
Par scosse la testa una seconda volta.
«Restano Ciba, Stasas e Drutt. Blue probabilmente è morto: se è stato lui, è stato così stupido da farsi ammazzare... Ma non ci credo. Gli altri due sono con me quasi dall'inizio. E' inconcepibile che uno dei due mi tradisca, qualsiasi sia il prezzo offerto e non riesco a immaginare un motivo. L'odio che provano per la Federazione è quasi profondo come il mio.»
I muscoli del volto si irrigidirono. «E allora potrebbe non essere uno di noi. Ma chi può avere scoperto il nostro piano? Capisci cosa intendo dire? Stamane il tuo amico, il cavaliere, ha accennato a qualcosa che aveva quasi dimenticato. Quando siamo arrivati in città e siamo andati al mercato, gli è sembrato di vedere Hirehone. Sul momento aveva creduto di sbagliarsi;

ora non è più tanto sicuro. Anche sorvolando per un attimo sul fatto che Hirehone ha avuto in pugno la mia vita innumerevoli volte, e non mi ha mai tradito, come avrebbe potuto farlo questa volta? A parte Damson e quelli che ho portato con me, nessuno sapeva dove, quando, come e perché avremmo agito. Eppure i soldati della Federazione ci stavano aspettando. Erano informati.»

A questo punto Par aveva dimenticato il suo progetto di dire a Padishar che si era scocciato di tutto. «Allora chi è stato?» chiese con ansia. «Chi potrebbe essere stato?»

Il sorriso di Padishar era forzato. «Questa domanda mi tortura come mosche su un cavallo sudato. Ancora non lo so. Ma puoi stare certo che prima o poi lo scoprirò. Per ora non importa. Abbiamo cose più urgenti da considerare.»

Si chinò su Par. «Ho passato la mattinata con uno che conosco, uno che ha accesso alle più alte gerarchie delle autorità federative a Tyrsis. E' un tipo di cui sono sicuro, uno fidato. Persino Damson non conosce la sua esistenza. Mi ha raccontato delle cose interessanti. Pare che tu e Damson siate venuti a liberarmi appena in tempo: Rimmer Dall è arrivato presto, il mattino seguente, per presiedere personalmente al mio interrogatorio e per dare le disposizioni finali.» Il capo dei fuorilegge emise un sospiro di soddisfazione. «Era molto seccato, quando ha scoperto che ero uscito di buon'ora.»

Padishar si spostò, avvicinando il capo a quello di Par. «Mi accorgo che sei impaziente che accada qualcosa, Par. Lo vedo scritto su di te, come se fossi un avviso incollato al muro sopra il mio letto. Ma in questo genere di lavoro la fretta porta a una fine precoce, e quindi è meglio essere cauti.» Sorrise nuovamente. «Ma la Federazione, con i suoi giochetti, deve fare i conti con la nostra forza, ragazzo. E' il fato che ti ha portato da me, e ha certamente qualcosa in mente per noi due, qualcosa che scuoterà alla base la Federazione, il Consiglio della Coalizione e i Cercatori!»

La mano di Padishar si strinse in un pugno, davanti al viso di Par, che involontàriamente sobbalzò all'indietro. «Hanno sprecato tante energie per nascondere ogni traccia del vecchio parco del popolo: hanno distrutto e poi ricostruito il ponte di Sendic; hanno chiuso con una muraglia il vecchio parco; ci sono guardie che corrono qua e là come formiche a un picnic! Perché? Perché laggiù c'è qualcosa, e non vogliono che si sappia! Lo sento, ragazzo! Ne sono convinto ora come lo ero cinque notti fa, quando ci siamo andati!»

«La Spada di Shannara?» sussurrò Par.

Stavolta il sorriso di Padishar era genuino. «Ci scommetterei dieci anni di vita! Ma ancora una volta c'è un solo modo di scoprirlo, vero?»

Afferrò con le mani le spalle di Par. Il volto ossuto era una maschera di astuzia e di spietata determinazione. L'uomo che li aveva guidati nei cinque giorni passati era scomparso; era di nuovo il vecchio Padishar Creel.

«L'uomo con cui ho parlato, quello che ha orecchie nelle alte sfere della Federazione, mi ha detto che Rimmer Dall è convinto che siamo fuggiti. Crede che siamo tornati nel Parma Key. Ha concluso che qualsiasi fosse stato il motivo della nostra venuta a Tyrsis, vi abbiamo rinunciato. Si trattiene in città solo perché non ha ancora stabilito che cosa fare adesso. Suggerirei di dargli qualche indicazione, Par.»
Par spalancò gli occhi. «Che cosa...?»
«Quello che proprio non si aspetta, naturalmente!» Padishar anticipò la domanda e vi si avventò. «L'ultimo posto in cui lui e i suoi lupacci neri ci cercherebbero!» Gli occhi diventarono due fessure. «Torneremo nell'Abisso!»
Par era senza respiro.
«Torneremo laggiù, prima di dargli la possibilità di indovinare dove siamo o cosa intendiamo fare, nel nascondiglio più sorvegliato, e se la Spada di Shannara è lì, be', gliela soffieremo sotto il naso!»
Con un guizzo fece alzare lo sbalordito Par. «E lo faremo stanotte!»
22
Si stava avvicinando il crepuscolo quando Walker Boh raggiunse la sua meta. Sin dal mattino aveva viaggiato verso nord, partendo dalla Pietra del Focolare, concedendosi appena il tempo per riflettere su quello che stava per fare. Al momento della partenza il cielo era limpido e pervaso dalla luce del sole, ma via via che il giorno avanzava, le nuvole avevano cominciato ad avvicinarsi da occidente e l'aria si era fatta pesante e grigia. Il territorio che stava attraversando era irregolare, una serie di alture serpeggianti e di depressioni che spezzavano la simmetria della foresta, lasciando gli alberi curvi come aculei piantati a casaccio nel terreno. Rami spezzati e massi bloccavano spesso il sentiero e la nebbia si era abbarbicata agli alberi come un sudario, quasi impigliata, immobile.
Walker si fermò. Guardò in giù, tra due crinali frastagliati, in una stretta valletta che ospitava un minuscolo lago. Il lago si intravedeva a malapena, velato dai pini e da una massa densa di nebbia che s'incollava tenace alla superficie in lente spirali irregolari, nella distesa senza vento.
Il lago era la dimora dello Spettro.
Walker non si fermò a guardare; scese nella valle quasi immediatamente. Ben presto la nebbia si richiuse su di lui, riempiendogli la bocca di un sapore metallico e velandogli la vista. Ignorò le sensazioni che lo assalirono, l'incalzante mancanza d'aria, i mormorii immaginari, lo sconcertante torpore, e si concentrò sulla sua marcia. L'aria si faceva rapidamente più fredda, come una membrana di umidità che odorava di decomposizione. I pini s'innalzavano intorno a lui, sempre più fitti, finché non ci fu un solo punto dove non fossero di sentinella. Il silenzio ammantava la valle, turbato solo dal leggero scricchiolio degli stivali sulla pietra.
Sentiva su di sé gli occhi indagatori dello Spettro del Lago.

Era passato molto tempo.
Cogline l'aveva già messo in guardia contro lo Spettro del Lago. Il fantasma che viveva nel lago sottostante era addirittura più antico del mondo delle Quattro Terre. Affermava di essere nato prima delle Grandi Guerre. Si vantava di essere stato in vita nell'era fatata. Come tutti gli spettri, aveva la capacità di profetizzare segreti celati ai viventi. Aveva la magia a sua disposizione. Ma era una creatura malvagia, intrappolata in questo mondo per i secoli dei secoli per ragioni che nessuno conosceva. Non poteva morire e detestava l'esistenza incorporea che era costretto a sopportare. Si sfogava sugli umani che venivano a parlargli, confondendoli con indovinelli sulle verità che volevano scoprire, schernendoli per la loro mortalità, mostrando loro più di quanto avrebbero volentieri tenuto nascosto, e meno di quanto desideravano sapere.
Brin Ohmsford era venuta al Lago dello Spettro trecento anni prima, per trovare una via d'ingresso al Maelmord in modo da poter affrontare l'Ildatch. Lo spettro si divertì con lei, finché Brin non usò la canzone magica, intrappolandolo con un trucco e costringendolo a rivelare ciò che desiderava scoprire. Lo spettro non l'aveva mai perdonata; quella era stata l'unica volta che un umano l'aveva avuta vinta su di lui.
Walker aveva sentito quella storia innumerevoli volte, negli anni dell'infanzia. Solo dopo che era andato a vivere alla Pietra del Focolare, abbandonando il nome e l'eredità degli Ohmsford, aveva scoperto che lo Spettro del Lago lo aspettava. Brin Ohmsford era ormai morta, ma lo Spettro sarebbe vissuto per sempre ed era ben deciso a fare pagare a qualcuno del suo stesso sangue l'umiliazione subita.
Cogline lo aveva avvertito di starsene alla larga. Lo Spettro del Lago avrebbe fatto di tutto per distruggerlo, se avesse avuto l'occasione. Anche i suoi genitori avevano ricevuto lo stesso consiglio e lo avevano seguito scrupolosamente. Ma Walker Boh era giunto a un punto della sua vita in cui non aveva più voglia di sfuggire la verità. Si era rifugiato nella Terrabuia per sfuggire al suo destino; non aveva intenzione di passare il resto della vita chiedendosi se ci fosse qualcosa, nel resto del mondo, in grado di distruggerlo. Meglio affrontare il mistero una volta per tutte. Era andato a cercare lo Spettro del Lago. Lo spettro non si manifestava mai a più di una persona alla volta, e quindi Cogline era stato costretto a restarsene in disparte. Fu un incontro memorabile. Durò per quasi sei ore. E in quelle ore lo Spettro del Lago attaccò Walker Boh con ogni trucco a sua disposizione, svelandogli ogni possibile segreto sul suo presente e sul suo futuro, inondandolo di retorica creata appositamente per condurlo alla pazzia, rivelandogli aspetti malevoli e negativi di sé e di coloro che amava. Walker Boh riuscì a resistere. Quando lo spettro fu stremato, maledì Walker e scomparve nuovamente nella nebbia.
Walker allora era tornato alla Pietra del Focolare con la

sensazione che il conto col passato fosse stato regolato. Lasciò in pace lo Spettro del Lago e questi, anche perché non aveva scelta, confinato com'era nelle acque del lago, fece lo stesso con lui.
Da allora Walker Boh non c'era più tornato.
Sospirò. Questa volta sarebbe stato più difficile perché voleva qualcosa dallo spettro. Avrebbe potuto tacere il vero motivo della sua venuta, vale a dire cercare di scoprire dallo Spettro del Lago dove si trovava la misteriosa Pietra Magica Nera; avrebbe potuto parlare del più e del meno o assumere qualche ruolo per confonderlo, tanto più che gli piacevano i giochetti. Ma non avrebbe fatto nessuna differenza, perché lo Spettro del Lago riusciva sempre a indovinare i pensieri dei suoi visitatori.
Walker Boh sentì la nebbia sfiorarlo con delicatezza. Non sarebbe stata un'impresa piacevole.
Avanzò mentre la luce del giorno svaniva e l'oscurità si richiudeva su di lui. Le ombre che riuscivano a trovare appiglio nell'oscurità grigiastra si allungavano in tremolanti copie di ciò che le creava. Walker si strinse nel mantello, ripensando alle parole da dire, agli argomenti da usare, ai trucchi ai quali ricorrere se vi fosse stato costretto. Ripassò mentalmente i momenti della sua vita che lo spettro avrebbe usato contro di lui: si trattava per lo più di fatti della sua giovinezza, quando Walker era impressionato dalle sue capacità e assalito dall'incertezza.
"Lo Zio Oscuro"; così lo chiamavano i compagni di giochi di Par e di Coll, i loro genitori e persino gli abitanti di Valle d'Ombra che non lo conoscevano. Oscuro per il suo modo di vivere e di essere: un giovane pallido e scontroso che poteva leggere il pensiero, che poteva presagire le cose che sarebbero accadute e persino fare in modo che accadessero, che poteva capire cose inaccessibili agli altri. Lo strano zio di Par e di Coll, senza genitori, senza una famiglia veramente sua, senza un passato che volesse far conoscere. Il nome Ohmsford non sembrava adattarglisi. Era per tutti lo "Zio Oscuro", più vecchio di chiunque altro per qualche misteriosa ragione; non per l'età ma per la sua vasta e innata conoscenza; non aveva dovuto imparare nulla. Suo padre aveva cercato di spiegargli l'origine di questo fenomeno: tutto dipendeva dall'eredità della canzone magica, che si manifestava in quel modo. Ma la sua conoscenza non sarebbe durata; non durava mai. Era semplicemente uno stadio che doveva attraversare. Ma Par e Coll non hanno dovuto farlo, replicava Walker. No, solo tu e io, solo gli eredi di Brin Ohmsford, perché noi siamo i depositari della sua eredità, sussurrava di rimando il padre. Siamo gli eletti di Allanon...
Con rabbia scacciò dalla mente i ricordi, mentre l'amarezza lo assaliva nuovamente. «Gli eletti di Allanon» così diceva suo padre. «I maledetti di Allanon» era una definizione più appropriata.
D'un tratto il paesaggio cambiò e gli alberi sparirono così improvvisamente da spaventarlo. Si ritrovò sulla riva del lago

le cui sponde rocciose si inoltravano nella nebbia e le acque sciabordavano dolcemente nel silenzio. Walker Boh assunse un atteggiamento di sfida. La sua mente si concentrò richiudendosi in se stessa come se fosse stata di ferro.
Restò immobile in attesa, come una statua solitaria.
Nella nebbia si intravide un movimento; Walker cercò di concentrarsi, ma il movimento svanì rapido come era venuto.
Da un punto, in lontananza, oltre l'oscurità che aleggiava sul lago, dietro le pareti rocciose dei crinali che cingevano la stretta valle, una voce sussurrò, dal cielo deserto.
«Zio Oscuro.»
Walker udì le parole canzonatorie, vicine e al tempo stesso come provenienti da un luogo irraggiungibile; non reagì e restò ad aspettare.
Poi i movimenti sparsi che avevano agitato la nebbia qualche attimo prima si concentrarono in un solo punto, riunendosi in un profilo trasparente che s'innalzò sulle acque e cominciò ad avanzare. A mano a mano assumeva una forma più definita e cresceva fino a superare le dimensioni di un essere umano, di cui pretendeva assumere le sembianze, ergendosi come se avesse voluto distruggere qualsiasi ostacolo gli sbarrasse il cammino. Walker non si mosse. La forma trasparente divenne uno spettro e lo spettro divenne una persona...
Walker Boh restò impassibile di fronte allo Spettro del Lago che, sospeso nel vapore, metteva in luce il volto per mostrare chi aveva scelto di diventare.
«Sei qui per accettare il mio incarico, Walker Boh?» chiese.
Walker, nonostante fosse determinato a mantenersi lucido, era sbalordito. L'espressione cupa e meditabonda di Allanon lo stava fissando.
Nei locali sotterranei del magazzino, isolati nell'immobilità, c'era silenzio e sei paia d'occhi non si staccavano da Padishar Creel.
Aveva appena annunciato che sarebbero tornati nell'Abisso.
«Stavolta agiremo in modo diverso» stava dicendo con il volto energico e determinato, come se questo argomento potesse convincerli ad approvare il suo piano. «Stavolta non cercheremo di sgattaiolare attraverso il parco, calandoci con le scale di corda. Al piano inferiore dell'edificio del corpo di guardia c'è un accesso all'Abisso. Ecco come faremo. Andremo dritti al corpo di guardia, da lì nell'Abisso, usciremo per la stessa via e nessuno lo saprà.»
Par arrischiò una rapida occhiata agli altri, Coll, Morgan, Damson, i fuorilegge Stasas e Drutt avevano scolpito sui volti un misto di incredulità e di ammirazione. Ciò che il capo proponeva era folle e sperare nel successo era ancora più folle. Nessuno cercò di interromperlo. Volevano sentire come avrebbe fatto.
«Il cambio di sentinelle al corpo di guardia avviene due volte al giorno, all'alba e al tramonto. Due cambi di sei uomini ognuno. Una volta la settimana arriva un rinforzo per

ogni cambio, ma non sempre lo stesso giorno. Oggi è uno di quei giorni. Arriverà un rinforzo proprio dopo il tramonto. Lo so bene, ho fatto di tutto per scoprirlo.»
Il volto era increspato dal solito sorriso da canaglia. «Oggi arriva un gruppo speciale, un paio d'ore prima del cambio della guardia, perché stasera ci sarà un'ispezione degli alloggi proprio all'ora del cambio e il comandante vuole che tutto sia impeccabile. Le guardie diurne saranno ben felici di lasciar passare gli uomini del gruppo, pur di scaricare il lavoro.»
Tacque. «Il gruppo, naturalmente, siamo noi.»
Si chinò in avanti con lo sguardo determinato. «Una volta dentro ci libereremo delle guardie notturne. Se riusciremo a farlo in silenzio, le guardie diurne non si accorgeranno di nulla. Continueranno il loro giro per tenere tutti fuori dai piedi, facendo anche il nostro gioco. In ogni caso chiuderemo il portone dall'interno. Poi scenderemo le scale del corpo di guardia fino all'Abisso. Ci dovrebbe essere ancora abbastanza luce per trovare alla svelta quello che cerchiamo. Una volta finito, risaliremo le scale e usciremo da dove siamo entrati.»
Per un istante nessuno aprì bocca. Poi Drutt disse con voce roca: «Ci riconosceranno, Padishar. Certamente ci sarà qualcuno dei soldati che erano stati presenti alla nostra cattura».
Padishar scosse il capo. «C'è stato un cambio della guardia tre giorni fa. E quello era il drappello in servizio quando siamo stati presi.»
«E il Comandante?»
«Non ci sarà fino all'inizio della settimana lavorativa. C'è solo un ufficiale di servizio.»
«Avremo bisogno delle uniformi della Federazione.»
«Le abbiamo. Le ho comprate ieri.»
Drutt e Stasas si scambiarono un'occhiata. «E' un po' che ci pensi, vero?» chiese Stasas.
Il capo dei fuorilegge ridacchiò piano. «Dal momento in cui abbiamo messo piede fuori da quelle celle.»
Morgan, che era rimasto seduto su una panca, accanto a Par, si alzò. «Se qualcosa va storto e ci scoprono, si precipiteranno tutti al corpo di guardia. Resteremo intrappolati, Padishar.»
L'uomo scrollò il capo. «No, non sarà così. Insieme agli strumenti di lavoro porteremo uncini e corde. Se non sarà possibile tornare per la via da cui siamo entrati, usciremo dall'Abisso arrampicandoci. Quelli della Federazione saranno occupati a bloccarci all'ingresso del corpo di guardia e non immagineranno mai che non abbiamo intenzione di uscire da lì.»
Non ci furono altre domande. Seguì un lungo silenzio, durante il quale vagliarono dubbi e timori, cercando dentro di loro qualcosa che li convincesse che il piano avrebbe funzionato. Par vedeva una quantità paurosa di cose che potevano andare storte.
«Be', e allora?» La pazienza di Padishar era ai limiti. «Non abbiamo tempo da perdere. Sappiamo tutti che ci sono dei

rischi, ma questa è la natura dell'impresa. Voglio una decisione. Dobbiamo tentare o no? Chi dice di sì? Chi è con me?»
Par ascoltò il silenzio farsi sempre più teso. Coll e Morgan erano due statue sulla panca accanto a lui. Stasas e Drutt, che sembrava dovessero pronunciarsi per primi, tenevano lo sguardo fisso a terra. Damson stava guardando Padishar, che a sua volta guardava lei. A questo punto Par si rese conto che nessuno aveva intenzione di parlare perché tutti aspettavano che lo facesse lui.
Era sorpreso di se stesso, ma non aveva bisogno di riflettere. Disse semplicemente: «Io vengo».
«Hai perso la testa?» gli mormorò con ansia Coll all'orecchio.
Stasas e Drutt avevano nel frattempo attirato l'attenzione di Padishar, dichiarando che anche loro sarebbero andati. «Par, questa per noi è l'occasione di venirne fuori!»
Par si chinò su di lui. «Lo sta facendo per me, non capisci? Sono io che voglio trovare la Spada! Non posso permettere che Padishar rischi da solo! Devo andarci!»
Coll scosse il capo, impotente. Morgan fece l'occhiolino a Par, senza che Coll vedesse, pronunciandosi anche lui a favore dell'impresa. Coll si limitò ad alzare la mano senza una parola, e annuì.
Restava Damson. Padishar teneva il suo sguardo fisso su di lei, in attesa. In quel momento Par capì che Padishar non avrebbe avuto bisogno di chiedere chi voleva andare con lui; era sufficiente che lo ordinasse. Forse con quel gesto voleva mettere alla prova i suoi compagni. C'era ancora da scoprire il traditore. Padishar poco prima gli aveva detto che non credeva fosse uno di loro, ma forse voleva accertarsene mettendoli alla prova.
«Vi aspetterò nel parco» disse Damson Rhee, e tutti volsero lo sguardo verso di lei. Damson non parve farci caso. «Dovrei travestirmi da uomo per venire con voi. Sarebbe un rischio ulteriore e a quale scopo? Non c'è nulla che io possa fare per rendere migliore il vostro lavoro. Se ci fossero dei guai, sarei più utile all'esterno.»
Il sorriso di Padishar era disarmante. «Come al solito, hai ragione. Aspetterai nel parco.»
Par ebbe l'impressione che accettasse troppo in fretta quell'idea.
I geyser esplosero e si spensero sulla superficie piatta e grigia del lago, e gli spruzzi parvero schegge di ghiaccio sulla pelle di Walker Boh.
«Dimmi, perché sei venuto, Zio Oscuro?» sussurrò lo spettro di Allanon.
Walker sentì il gelo sciogliersi alla fiamma della sua determinazione.
«Ho qualcosa da dirti» replicò. «Tu non sei Allanon.
Sei solo lo Spettro del Lago.»
Il volto di Allanon tremolò e scomparve nella semioscurità, sostituito da quello di Walker. Lo Spettro del Lago emise una risata cavernosa. «Sono te, Walker Boh. Né più, né meno. Ti riconosci?»

La faccia mutò in un turbinio di trasformazioni: Walker bambino, ragazzo, giovanotto, uomo. Le immagini si susseguivano così rapidamente che Walker riusciva a malapena a intercettarle. Era terribile vedere le fasi della propria vita scorrere a quella velocità. Cercò di mantenersi calmo.
«Parlerai con me, Spettro del Lago?» chiese.
«Parlerai con te stesso?» fu la risposta.
Walker inspirò con forza. «Lo farei, ma a quale scopo? Non c'è nulla di cui io debba dire a me stesso. Conosco già ciò che ho da dire.»
«Anch'io, Walker. Anch'io.»
Lo Spettro del Lago rimpiccìolì fino a raggiungere le dimensioni di Walker. Mantenne il suo volto, schernendolo, lasciando che rivelasse brevi immagini del suo aspetto futuro, sconvolto, quasi a dimostrare la fuTiili tà della sua vita.
«So perché sei venuto da me» disse d'un tratto lo Spettro del Lago. «Conosco i pensieri più reconditi della tua mente, i piccoli segreti che nascondi persino a te stesso. Non c'è bisogno di giochetti tra noi, Walker Boh. So che sei abile quanto me e non desidero affatto ingaggiare un'altra gara con te. Sei venuto a domandarmi dove trovare la Pietra Magica Nera. Va bene, te lo dirò.»
Ma Walker non si fidava della docilità dello spettro che non concedeva mai nulla spontaneamente, senza confondere le acque. Annuì, ma non disse nulla.
«Come sembri triste, Walker» lo ammansì lo spettro. «Nessun entusiasmo per la mia generosità? Nessuna gioia al pensiero che otterrai quello che desideri? E' davvero tanto difficile ammettere che hai rinunciato a orgoglio e autodeterminazione, che hai abbandonato i tuoi nobili principi, che dopo tutto ti sei piegato alla causa del Druido?»
Walker involontàriamente si irrigidì. «Tu interpreti male le cose, Spettro. Non c'è niente di deciso per ora.»
«Oh, sì invece, Zio Oscuro! E' stato deciso tutto! Non mi sbaglio. La tua vita si dipana davanti ai miei occhi come un filo senza nodi né grovigli: i tuoi anni sono un numero prestabilito e il loro corso è già deciso. Sei preso tra le spire delle parole del Druido. L'eredità di Allanon è passata dalle mani di Brin Ohmsford alle tue, che tu lo voglia o no. Sei stato forgiato!»
«Parlami allora della Pietra Magica Nera» tentò Walker.
«Tutto a suo tempo. Pazienta ancora.»
Le parole si spensero nel silenzio e lo Spettro del Lago tornò ad ammantarsi di nebbia. La luce del giorno era svanità nell'oscurità, il grigio era diventato nero, la luna e le stelle erano state nascoste dalla tenebra fitta della valle. Eppure, dove si trovava Walker c'era luce, una fosforescenza riflessa dalle acque sotto il punto in cui ondeggiava lo Spettro, un chiarore opaco e cupo che giocava malignamente nella notte.
«Tanta fatica per sfuggire ai Druidi» disse lo Spettro del Lago con voce suadente. «Che sciocchezza.» Il volto di Walker

si dissolse, e venne rimpiazzato da quello di suo padre.
Suo padre parlò: «Ricorda, Walker, noi custodiamo l'eredità
di Allanon. Egli l'ha consegnata a Brin Ohmsford morente,
perché fosse trasmessa di generazione in generazione, finché
fosse stato necessario, in un futuro molto, molto lontano...».
Il volto del padre lo guardò cupo. «Forse ora?»
Le immagini presero vita con una fiammata, come arazzi su
un telaio creati dal tessuto della nebbia. Si susseguirono vividamente
colorate, con lo spessore della vita reale.
Walker fece un passo indietro, sbalordito. Nelle immagini
vide se stesso, nel suo volto vide rabbia e sfida, mentre i suoi
piedi trovarono sulle nuvole sovrastanti le figure rannicchiate
di Par e Wren e degli altri della piccola compagnia che si era
riunita al Perno dell'Ade per incontrare lo spettro di Allanon.
Il tuono rombava dall'oscurità che si estendeva nel cielo sopra
di loro, e il fulmine splendeva in fasci frastagliati. La voce di
Walker era un sibilo tra il rombo e il fulmine, le parole erano
proprio le sue, sgorgavano come uscendo dal ricordo. "Preferirei
tagliarmi una mano che assistere al ritorno dei Druidi!"
Poi sollevava il braccio a mostrare che la mano non c'era più.
La visione si offuscò, poi tornò limpida. Walker vide ancora
se stesso, stavolta su un alto crinale rivolto verso l'infinito.
Davanti a lui il mondo intero era spiegato: i paesi e le Razze,
le creature della terra e dell'acqua, le vite di tutti e tutto ciò
che aveva vita. Il vento gli sferzava gli abiti neri, sibilando
furiosamente. Con lui c'era una ragazza. Era donna e fanciulla,
un essere magico, una creatura di inimmaginabile bellezza.
Lo colpiva l'intensità dei suoi imperscrutabili occhi neri
dai quali non riusciva a distogliere i propri. I lunghi, argentei
capelli le turbinavano attorno al capo come una massa di luce.
Cercava di raggiungerlo bisognosa di un appiglio per restare
in equilibrio sulla roccia, e lui la respingeva con violenza. Lei
cadeva, rotolando nell'abisso sottostante senza rumore,
facendosi sempre più piccola fino a scomparire, con i capelli
luminosi che lasciavano una scia argentata.
Svanità la visione, ne comparve un'altra e Walker vide se
stesso per la terza volta; ora si trovava in una fortezza abbandonata
e priva di ogni forma di vita. La morte lo inseguiva
senza posa, scivolando lungo i muri, mentre dita gelide lo
tastavano cercando prove della sua stessa esistenza. Sentiva la
necessità di fuggire; doveva farlo per sopravvivere, eppure
non poteva. Restava immobile, lasciando che la Morte si avvicinasse,
lo toccasse, si richiudesse su di lui. La vita svaniva
sostituita dal gelo e Walker vedeva accanto a lui una forma
scura, ammantata, che lo teneva stretto, impedendogli di fuggire.
Aveva il volto di Allanon.
La visione sparì e i colori si dileguarono; tornò il grigiore
diffondendosi pigramente nel chiarore fosforescente del lago.
Lentamente lo Spettro abbassò le braccia coperte dal mantello,
il lago sibilò e sputò con disgusto. Walker Boh si ritrasse
dagli spruzzi che scendevano a cascata intorno a lui.

«Che ne dici, Zio Oscuro?» sussurrò lo Spettro del Lago.
Aveva di nuovo il volto pallido di Walker.
«Ti piace ancora giocare» disse con calma Walker. «Mostri menzogne e mezze verità fatte apposta per disorientare. Non mi hai mostrato nulla sulla Pietra Magica Nera.»
«Non l'ho fatto?» Lo Spettro del Lago tremolò nelle tenebre. «Credi che sia tutto un gioco? Solo menzogne e mezze verità?» Rise senza allegria. «Pensa quello che vuoi , Walker Boh. Ma io vedo un futuro che tu non puoi conoscere e sarebbe sciocco credere che non te ne voglia mostrare neppure un frammento. Ricorda, Walker. Io sono te, il racconto della tua vita, come lo sono per chiunque venga a parlarmi.»
Walker scrollò il capo. «No, Spettro, non potrai mai essere me. Non sarai altro, per l'eternità, che un'ombra senza identità, esiliata in questa pozza. Anche con tutti i tuoi giochetti non riuscirai mai a fare nulla per cambiare questa realtà.»
Lo Spettro del Lago scagliò verso il cielo degli spruzzi, sibilando. «Allora vattene via, Zio Oscuro! Portati via la risposta che aspetti, e vai!» Il volto di Walker scomparve, rimpiazzato da una maschera di morte. «Credi che il mio fato sia tanto diverso dal tuo? Attento! Abbiamo più cose in comune di quante ti degni di immaginare!»
Il mantello si allargò, proiettando frammenti di luce opaca tra la nebbia. «Ascoltami, Walker! vuoi  sapere qualcosa della Pietra Magica Nera? Allora stai a sentire! Le tenebre la celano, un'oscurità che la luce non potrà mai penetrare, dove occhi trasformano l'uomo in pietra e voci lo fanno impazzire! Laggiù, dove risiede solo la morte, c'è una borsa decorata con le rune, i segni del trascorrere del tempo. E lì giace la Pietra!»
La maschera di morte scomparve nel nulla e rimase solo il mantello, vuoto nella nebbia. «Ti ho dato ciò che volevi, Zio Oscuro» sussurrò lo Spettro con la voce colma di disprezzo. «Il mio dono sarà strumento della tua distruzione. Muori, termina la tua stirpe maledetta, sii l'ultimo! Desidero tanto vedere la tua fine! Va', ora! Vattene! Ti auguro un rapido viaggio verso la dannazione!»
Lo Spettro del Lago svanì nella nebbia. Anche la luce che aveva portato con sé si dissipò. L'oscurità ammantava il lago e le rive che lo circondavano e per un attimo Walker non vide nulla. Rimase dov'era, attendendo che la vista si schiarisse, sentendo il tocco gelido della nebbia che gli sfiorava la pelle.
La risata dello Spettro del Lago riecheggiò nel silenzio della sua mente.
"Zio Oscuro", sussurrò aspramente.
S'irrigidì, facendosi di pietra. Si protesse con un sudario di ferrea indifferenza.
Quando riuscì nuovamente a vedere, a riconoscere le ombre vaghe degli alberi alle sue spalle, si allontanò dal lago, strettamente avvolto nel mantello.

## 23

Il pomeriggio scivolò nella sera. Una pioggia silenziosa cadeva

sulla città di Tyrsis lavando le strade polverose, lasciandole scivolose e luccicanti nella luce morente. Nuvole basse accarezzavano gli alberi del parco del popolo, sfilacciandosi fino ad avvolgere i tronchi ruvidi. Il parco era deserto e silenzioso, a parte il picchiettio regolare della pioggia.
Poi un pesante rimbombo di stivali ruppe il silenzio, e sei uomini della Federazione si materializzarono nel grigiore, avvolti nei mantelli e incappucciati, accompagnati dal tintinnio dei loro strumenti. Un paio di merli appollaiati su una betulla dai rami spogli si volsero allarmati. Un cane che frugava tra i rifiuti se la svignò in tutta fretta. In un androne un bimbo senza casa si rannicchiò per difendersi dal freddo e scrutò fuori con la paura dipinta negli occhi. Nessun altro li notò. Le strade erano deserte; la città era cieca nelle tenebre umide.
Padishar Creel fece attraversare alla piccola banda la Strada di Tyrsis, per entrare nel parco. Stretti nei mantelli per difendersi dal freddo, gli uomini non si distinguevano l'uno dall'altro. Dal magazzino dove si erano rifugiati, erano arrivati fino a lì senza problemi. Avevano a malapena intravisto qualche altro essere vivente. Tutto stava andando secondo il piano.
Par spiava il profilo scuro e tremulo dell'edificio del corpo di guardia, che appariva tra gli alberi, e sentì la mente richiudersi in se stessa. Curvò le spalle per difendersi dal gelo della pioggia e dal calore del sudore che gli scendeva lungo la schiena. Era riversato su se stesso, e al tempo stesso poteva vedersi dall'esterno, come se l'anima gli fosse uscita dal corpo. La via che avrebbero percorso era molto più buia di quanto avessero previsto. Avanzando in un tunnel tortuoso era inciampato, e le pareti scivolose non offrivano appiglio; stava cadendo e l'impeto lo trascinava senza posa verso il terrore che, come sapeva bene, era in agguato.
Poteva facilmente perdere il controllo. Aveva già avuto paura in precedenza, quando era fuggito da Varfleet con Coll, quando la donna dei boschi era apparsa per sfidarli nelle Runne, quando Cogline aveva portato il suo messaggio, quando avevano attraversato il Lago Arcobaleno nella notte nebbiosa, quando avevano combattuto contro il gigante nelle foreste dell'Anar, quando erano sfuggiti allo Gnawl nel Wolfsktaag e quando gli Gnomi Ragno e la bambina Ombrato l'avevano catturato. Aveva avuto paura quando Allanon si era mostrato. Ma quelle sue paure non erano nulla paragonate a quella che provava adesso. Era terrorizzato.
Deglutì per attenuare la secchezza sempre più prepotente che sentiva in gola, e ripeté a se stesso che tutto andava bene. La sensazione l'aveva assalito all'improvviso, come fosse stata una creatura in agguato lungo le strade bagnate di pioggia della città, con i tentacoli pronti ad avvilupparlo. Era preso in una morsa di ferro, e non poteva liberarsene. Non avrebbe detto agli altri quello che provava. Infatti che cosa avrebbe potuto dire? Che era spaventato, terrorizzato? E non lo erano forse anche loro?

Una raffica di vento scosse gli alberi carichi di pioggia, facendo cadere alcune gocce. Si leccò le labbra bagnate d'acqua fresca e gradita. Coll era solo un profilo massiccio davanti a lui, Morgan un altro alle sue spalle. Le ombre danzavano tutt'intorno, tormentando quello che restava del suo coraggio. Stiamo commettendo un errore, mormorò mentalmente. Sentì la pelle rabbrividire, con la certezza che fosse così.
In quel momento era consapevole della propria mortalità come non lo era mai stato prima; questo pensiero, mai sfiorato, era stato relegato nelle pieghe più riposte della mente fino a quel momento, forse perché era troppo spaventoso. Guardandosi indietro, tutte le prove precedenti gli apparivano un gioco. Era ridicolo e lo sapeva, eppure, in parte, era vero. Era andato alla carica per tutto il paese, autoproclamandosi eroe sull'esempio di coloro dei quali cantava le imprese, determinato ad affrontare la realtà dei suoi sogni, deciso a scoprire la verità sulla sua sorte. Aveva creduto di poter controllare il destino, ma ora sapeva che non era così. Le immagini di ciò che era accaduto gli turbinavano in testa, susseguendosi con malignità. Era stato scagliato come una palla da biliardo da una peripezia all'altra, convinto, erroneamente, che il suo intervento fosse utile. Ma in realtà che cosa aveva ottenuto? Era un fuorilegge che doveva fuggire per salvarsi la vita. I suoi genitori erano prigionieri nella loro stessa casa. Walker lo riteneva un idiota, Wren l'aveva abbandonato. Coll e Morgan restavano con lui solo perché aveva bisogno di essere tenuto d'occhio. Padishar Creel si era fatto di lui un'opinione sbagliata; e, cosa più grave, come conseguenza della sua pazza decisione di accettare l'incarico assegnato da un uomo morto da trecento anni, cinque uomini stavano per sacrificare la loro vita.
«Stai attento» aveva raccomandato a Coll, nel vano tentativo di alleggerire l'atmosfera mentre uscivano dal magazzino. «Non vorrei che inciampassi in quei tuoi piedi, anche se è proprio un tempo da papere.»
Coll aveva tirato su col naso. «Tu limitati ad aguzzare le orecchie. Non dovrebbe essere difficile, per uno della tua specie.»
Facevano battute e giocavano ai duri, ma a chi volevano darla a bere?
"Allanon!" Sospirò il nome del Druido come una preghiera, nel silenzio della mente. "Perché non mi aiuti?"
Ma uno spettro non poteva aiutare nessuno. L'aiuto poteva venire solo dai vivi.
Non c'era più tempo per pensare, per rimpiangere decisioni più sagge o rinnegare quelle avventate. Gli alberi si aprirono e il corpo di guardia era lì davanti. Le guardie si misero sull'attenti vedendo avvicinarsi la pattuglia, Padishar non ebbe un attimo di esitazione. Andò dritto verso di loro, mettendoli al corrente dell'incarico loro assegnato, fece qualche battuta sul tempo, e in pochi attimi le porte si aprirono. In un groviglio di

teste basse e di mantelli stretti, la banda fu dentro.
Gli uomini della guardia notturna erano riuniti attorno a un tavolo di legno e giocavano a carte. Erano in sei, e alzarono a malapena il capo quando entrò la pattuglia. Nessuna traccia del comandante delle guardie.
Padishar si guardò alle spalle, fece un cenno impercettibile a Morgan, Stasas e Drutt, indicando di accerchiare il tavolo. Mentre si avvicinavano, uno dei giocatori alzò lo sguardo, insospettito.
«Voi chi siete?» domandò.
«Gli addetti alle pulizie» rispose Padishar. Si piazzò alle spalle dell'uomo che aveva parlato e si chinò per vedere le carte. «Questa mano la perdi, amico mio.»
«E levati, mi stai sgocciolando addosso» si lagnò l'altro.
Padishar lo colpì alla tempia con un pugno, e l'uomo cadde a terra come un sasso, seguito subito da un altro. Le guardie scattarono in piedi gridando, ma i fuorilegge e Morgan li stesero tutti in pochi secondi. Par e Coll tirarono fuori dagli zaini le corde.
«Trascinateli nei dormitori, legateli e imbavagliateli» ordinò Padishar. «Accertatevi che non possano liberarsi.»
Bussarono alla porta. Padishar attese che le guardie fossero trascinate fuori, poi aprì lo spioncino e rispose che andava tutto bene: la partita era finita e avevano cominciato a mettere in ordine.
Richiuse lo spioncino con un sorriso rassicurante.
Dopo aver imprigionato le guardie nei dormitori, Padishar chiuse la porta col catenaccio. Rifletté un attimo, poi ordinò di bloccare anche le serrature del portone d'ingresso. Meglio non correre rischi, dichiarò, visto che non potevano permettersi di lasciare uno di loro di guardia, per garantirsi di lavorare in pace.
Facendosi luce con le lampade a olio, scesero le scale avvolte nelle tenebre fino ai sotterranei del corpo di guardia e il suono della pioggia svaniva via via oltre gli spessi muri di pietra. L'umidità penetrava all'interno, tanto gelida che Par era scosso dai brividi. Seguiva gli altri come ipnotizzato, pronto ad agire in caso di necessità, con la mente impegnata a mettere un piede davanti all'altro fino al momento di uscire di lì. Non doveva avere paura, continuava a ripetersi. Sarebbe finito tutto al più presto.
Nel sotterraneo trovarono il comandante delle guardie addormentato; non l'avevano mai visto, non era quello che li aspettava quando avevano cercato di calarsi nell'Abisso. Ma a questo non andò meglio che all'altro. Lo sopraffecero senza problemi, lo legarono, lo imbavagliarono, poi lo chiusero a chiave nella sua stanza.
«Lasciate le lampade» ordinò Padishar.
Oltrepassarono gli appartamenti del comandante e giunsero davanti a una porta rinforzata con sbarre e borchie, alta il doppio del più alto fra loro, vale a dire del massiccio Drutt.

Una gigantesca maniglia con l'insegna della testa di lupo, il simbolo dei Cercatori, sporgeva dalla porta. Padishar l'afferrò con le mani e girò. Il saliscendi scattò, e la porta si aprì con facilità. Tenebre e oscurità riempirono il passaggio, e l'odore penetrante della muffa si diffuse.
«State vicini, ora» sussurrò Padishar senza voltarsi, con lo sguardo spaventato e sparì nell'oscurità.
Coll si voltò, solo il tempo di stringere con forza la spalla di Par, poi seguì il fuorilegge.
Erano in una foresta di tronchi d'albero aggrovigliati, cespugli arruffati, rampicanti, pruni e nebbia impenetrabile. Lo schermo fitto e fradicio delle chiome degli alberi escludeva completamente la poca luce diurna che ancora restava. Tutt'intorno il fango ribolliva. In quella giungla volavano con brevi balzi interrotti delle creature, forse uccelli, o qualcosa di meno piacevole. Un odore nauseabondo li assalì, un misto di putrefazione e di muffa, ma anche di qualcos'altro che si faticava a sopportare. Dall'oscurità si levarono dei rumori lontani, indistinguibili e minacciosi. L'Abisso era un pozzo di tenebre senza fondo.
Ogni terminazione nervosa di Par gli urlava di andarsene subito di lì.
Padishar li fece avanzare. Lo seguiva Drutt, poi c'erano Coll, Par, Morgan e Stasas, tutti fradici di pioggia. Si fecero strada lentamente, seguendo il bordo della gola in direzione delle rovine del vecchio ponte di Sendic. Par e Coll portavano gli uncini e le corde, gli altri le armi. Par si guardò un attimo alle spalle e vide la luce che proveniva dalla porta aperta che conduceva all'edificio del corpo di guardia sparire nella nebbia.
La Spada di Leah scintillava fiocamente in mano a Morgan, mentre la pioggia scivolava sul metallo lucido.
Il terreno su cui camminavano era morbido e cedevole, ma riusciva a reggerli mentre avanzavano con passo regolare nell'oscurità.
L'Abisso sembrava un gigantesco gozzo aperto e in attesa, odorava di cibi già mangiati e la nebbia era il fiato che ne scaturiva. Nelle pozze di acqua stagnante, creature si torcevano e strisciavano, scomparendo lentamente sotto i tronchi marcescenti, lampeggiando come mercurio tra i cespugli spinosi.
Il silenzio era assordante; persino i suoni svanivano completamente, non appena il gruppo si avvicinava. Restava solo la pioggia, lenta e regolare, che cadeva nell'oscurità.
Camminarono per un tempo che a Par sembrò lunghissimo. I minuti si allontanavano pigri in una serie infinita, fino a non avere più né principio né fine. Quanto mancava ancora al ponte? Avrebbero dovuto essere già arrivati. Si sentiva intrappolato nell'Abisso; la parete della gola a sinistra, gli alberi e la nebbia a destra, le tenebre e la pioggia sopra di lui e tutt'intorno. I suoi compagni nei mantelli neri sembravano becchini.
Poi Padishar Creel si fermò con l'orecchio teso. Anche Par aveva udito una specie di sibilo, come il fischio del vapore,

che proveniva da un punto indefinito delle tenebre. Tutti allungarono il collo, scrutando intorno senza risultato. Il sibilo terminò, e il silenzio tornò a riempirsi del suono dei respiri e della pioggia.
La sciabola di Padishar scintillò, mentre il fuorilegge faceva cenno ai compagni di seguirlo. Aumentò il passo, come percependo che c'era qualcosa che non andava e la velocità doveva avere la precedenza sulla cautela. File di tronchi massicci e scintillanti si susseguivano come silenziose sentinelle delle tenebre. La luce stava svanendo rapidamente, passando dal grigio al cobalto.
D'un tratto, Par sentì che erano spiati. Gli si drizzarono i peli sul collo avvertendo uno sguardo puntato su di lui, e si guardò intorno rapido. Nella nebbia tutto era immobile, non si vedeva niente.
«Che c'è?» gli sussurrò Morgan all'orecchio, ma Par non poté far altro che scrollare il capo.
Poi apparvero le pietre del ponte di Sendic; massicce e deformate, spuntavano come gigantesche zanne dal groviglio della foresta. Il gruppo si scostò dalla parete della gola, penetrando tra gli alberi. L'Abisso parve inghiottirli nella nebbia e nel buio. Grossi ruderi del ponte erano sparsi tra il pietrisco, sotto la protezione della foresta, coperti di muschio, spettrali nella luce morente.
Par respirò a fondo. La Spada di Shannara era stata conficcata con la lama in un blocco di marmo rosso, e collocata in una cripta sotto la protezione dell'ampia arcata del ponte di Sendic: così diceva l'antica leggenda.
Doveva essere qui, nei paraggi.
Esitò. La Spada era stata inserita nel marmo rosso; avrebbe saputo liberarla? Sarebbe almeno riuscito a penetrare nella cripta?
Scrutò nella nebbia. E se fosse rimasta sepolta sotto il pietrisco del ponte? Come sarebbe riuscito a impadronirsene, in quel caso?
Tante domande senza risposta, pensò, provando un'improvvisa disperazione. Perché non se le era poste prima? Perché non aveva preso in considerazione tutte le possibilità?
Le alte rocce baluginavano debolmente nella foschia tenebrosa. Intravedeva l'angolo occidentale del fatiscente palazzo reale di Callahorn, un'ombra scura che appariva da uno squarcio tra gli alberi. Sentì un nodo alla gola; avevano fatto quasi tutto il giro del burrone. Di lì a poco non avrebbero più avuto luoghi da esplorare. "Non me ne andrò senza la Spada" giurò a se stesso. "A nessun costo." La fiamma della determinazione gli ardeva dentro, come a siglare il patto.
Poi il sibilo tornò a farsi sentire, molto più vicino. Sembrava provenire da più direzioni. Padishar si voltò con aria guardinga. Affiancato da Drutt e Stasas, avanzò di qualche passo, per fare da schermo ai ragazzi della Valle e al cavaliere, poi procedette lentissimamente e con cautela, seguendo i bordi

della pietra spezzata.
Il sibilo si fece più forte, più chiaro. Non era più un sibilo.
Era un respiro.
Par si guardò intorno freneticamente. Qualcosa li stava seguendo, la stessa cosa che aveva divorato Ciba Blue e tutti quelli che, prima di lui, erano scesi nell'Abisso, per non riemergerne mai più. La certezza era terrificante. Eppure non stava cercando di individuare l'inseguitore, ma la cripta che custodiva la Spada di Shannara. Voleva disperatamente trovarla; riusciva a visualizzarla nella sua mente, chiara come se fosse stata un quadro dipinto. La cercò a tastoni, incerto, prima nella mente, poi nella nebbia e nelle tenebre.
In lui cominciò ad accadere qualcosa di strano.
Provò una tensione che sembrava avere radici nella canzone magica. Qualcosa che tirava, trascinava, cercando di forzare catene che Par non riusciva a vedere. Una sensazione di soffocamento che non aveva mai provato prima.
Coll vide la sua espressione e impallidì. «Par?» sussurrò con ansia, scuotendolo.
Tutt'intorno nella nebbia comparvero puntini di luce rossa, che ardevano nell'umidità come minuscoli fuochi. Si muovevano rapidi, baluginavano e si avvicinavano. Dei volti si materializzarono: volti un tempo umani, ormai in decomposizione, corrosi, con i lineamenti disgustosi. Dalla notte avanzavano strisciando dei corpi, alcuni giganteschi, altri scheletrici, tutti deformi. Sembrava quasi che fossero stati manipolati senza posa, per vedere che cosa ne sarebbe venuto fuori. La maggioranza avanzava ingobbita, certi addirittura arrancavano a quattro zampe.
In pochi attimi circondarono la piccola compagnia. Erano creature uscite da un sogno orrendo, erano frammenti e brandelli di incubi notturni, entrati nel mondo dei viventi. Scuri spettri incorporei volteggiavano, entrando e uscendo da quelle creature attraverso le fosse degli occhi, la bocca, i pori della pelle e i capelli ispidi.
"Ombrati!"
La tensione di Par divenne insopportabile. Qualcosa lo afferrò alla bocca dello stomaco. La visione del sogno aveva preso vita: un mondo di uomini ridotti come bestie in balìa degli Ombrati. Vedeva il presagio di Allanon avverarsi.
La tensione scoppiò. Urlò, raggelando i compagni per la forza del grido. Poi il suono prese forma e si trasformò in parole. Cantò e la canzone magica squarciò l'aria come una fiammata mentre la magia illuminava l'oscurità. Gli Ombrati si allontanarono con un guizzo, e il chiarore improvviso illuminò i volti orribili e le ferite scarlatte sui loro corpi squarciati!
Par si irrigidì, pervaso dalla canzone magica, la cui potenza lo aveva sbalordito. Era sicuro di avere impressa nella mente l'immagine della Spada di Shannara.
La luce della magia, da principio una mera illusione, divenne reale improvvisamente. Sfavillò, fendendo l'oscurità in un

modo che Par si trovò stranamente familiare, fiammeggiando intensa mentre penetrava nelle tenebre. Si contorse come una creatura catturata che cerca di fuggire, oltrepassando in volo le rovine di pietra del ponte di Sendic, sfiorando le carcasse degli alberi caduti, ardendo tra i cespugli aggrovigliati, fino a un punto dove era rimasta intatta una cripta di pietra, in mezzo a un groviglio di rampicanti e di erbacce, a meno di cento metri di distanza.
Par sentì un'ondata di gioia.
"Eccola!"
La parola sibilò nel silenzio assoluto della sua mente, emergendo dalla magia e dal caos. C'erano pietre scure consunte dal tempo, e sulla superficie corrosa ardeva la luce della magia, che sfiorava delicatamente dei solchi scolpiti, rivelando le parole:
Qui giace il cuore e l'anima delle nazioni,
Il loro diritto di vivere nella libertà,
Il loro desiderio di vivere nella pace,
Il loro coraggio...
Il coraggio abbandonò improvvisamente Par, prima che potesse terminare di leggere; la magia ebbe un ultimo guizzo e svanì nell'oscurità.
Par cadde con un grido e fu soccorso da Coll, ma non riusciva a udire nulla, se non uno strano tintinnio, un residuo della magia della canzone di cui, adesso se ne rendeva conto, non conosceva ancora tutto il potere.
Nella sua mente persisteva l'immagine radiosa della visione rivelata dalla magia nella nebbia e nell'oscurità solo pochi attimi prima.
La cripta di pietra corrosa. Quelle parole.
La Spada di Shannara.
Quando il tintinnio finì, l'immagine si dissolse e Par si ritrovò nell'Abisso, sfinito. Gli Ombrati si avvicinarono circondandoli da ogni direzione per intrappolarli nuovamente tra le pietre del ponte. Padishar fece un passo avanti, imponente e minaccioso, per affrontare una gigantesca creatura dall'aspetto di orso con gli artigli. Si avvicinò e lo colpì con la sciabola una, due, tre volte, fendenti così rapidi che Par non riusciva a contare. La creatura si ritrasse ferita agli arti ma non cadde. Sembrava quasi non accorgersi di che cosa le fosse successo: aveva gli occhi sbarrati e i lineamenti contratti per qualche tormento interiore.
Par osservava l'Ombrato con occhi vitrei. Gli arti tornarono a posto, guariti, esattamente come era successo al gigante che avevano affrontato nell'Anar.
«Padishar, la Spada...» cominciò a dire, ma il capo li stava richiamando, sospingendoli indietro, per la via da cui erano venuti, seguendo il muro di pietra. «No!» urlò Par sgomento. Non riusciva a esprimere la sicurezza che provava dentro di sé. Doveva raggiungere la Spada. Cercò di liberarsi di Coll, che lo teneva con tutta la sua forza per trascinarlo con gli altri

verso l'uscita.
Gli Ombrati striscianti attaccarono con violenza. Stasas cadde, e venne trascinato troppo lontano perché riuscissero ad afferrarlo. Attraverso la gola squarciata, qualcosa di nero entrò nel suo corpo, mentre, ancora vivo, cercava di respirare. La cosa lo costrinse ad alzarsi e lo mise di fronte ai suoi vecchi compagni: Stasas era diventato un altro attaccante. Il gruppo si ritirò, mentre le spade sferzavano l'aria. Apparve Ciba Blue, o quello che ne restava. Forte al di là di ogni immaginazione bloccò la spada di Drutt, lo afferrò per le braccia, e si avvinghiò come una sanguisuga al suo ex compagno d'avventure. Il fuorilegge urlò di dolore, mentre prima un braccio e poi l'altro gli venivano strappati dal corpo. Poi fu la volta della testa. I resti di Ciba Blue si avvinghiarono a lui e ne divorarono le carni.
Ora Padishar era solo, assediato da ogni lato. Sarebbe già stato ucciso, se non fosse stato per la sua destrezza e la sua forza. Attaccava con la spada, scansando le dita che cercavano di ghermirlo. Ma i suoi nemici erano troppi e cominciava a perdere rapidamente terreno.
Fu Morgan Leah a salvarlo. Abbandonando il ruolo di difensore di Par e Coll, il cavaliere corse in aiuto del capo. I capelli rossi al vento, caricò il gruppo di Ombrati. La Spada di Leah descrisse un arco verso il basso, prendendo fuoco, come colpita da un fulmine. La magia percorse la lama e penetrò nelle creature nere riducendole in cenere. Ne caddero due, tre, e poi ancora altre, Padishar combatteva spietato al fianco di Morgan, e insieme riuscirono ad aprirsi un varco, urlando a squarciagola a Par e a Coll di seguirli. I ragazzi della Valle si precipitarono a capofitto, schivando le artigliate degli Ombrati che erano scivolati alle loro spalle. Par perse ogni speranza di impadronirsi della Spada. Due di loro erano già morti; avrebbero fatto tutti la stessa fine, se non si spicciavano a uscire di lì.
Barcollando riguadagnarono terreno fino alla parete del burrone, riuscendo contemporaneamente a respingere gli Ombrati, tenuti a bada dalla Spada di Leah. Come la donna dei boschi e il gigante, erano immuni da ogni colpo inferto con armi convenzionali. Solo Morgan riusciva a ferirli; non potevano difendersi dalla sua magia.
La ritirata fu insopportabilmente lenta, Morgan cominciava a perdere le forze e contemporaneamente si indeboliva anche il potere della Spada di Leah. Correre era impossibile perché lo sbarramento degli Ombrati era ormai troppo massiccio. Par tentò di richiamare la magia della canzone, ma non ci riuscì. Anche mentre lottava contro gli Ombrati, la mente era assorbita dal ricordo di ciò che era accaduto. Come aveva potuto perdere così il controllo? Come aveva potuto la magia produrre quella folgorazione, che era realtà e non illusione? Aveva semplicemente desiderato che accadesse? Che cosa gli era capitato?

Riuscirono in qualche modo a raggiungere la parete del burrone e caddero stremati. Dal parco intanto giungevano dei gridi, i lampi delle torce. La battaglia con gli Ombrati aveva messo in allarme le guardie della Federazione. Entro pochi attimi, l'edificio del corpo di guardia sarebbe stato assediato.
«Gli uncini!» urlò Padishar ansante.
Par aveva perduto il suo, ma c'era ancora quello di Coll. Il ragazzo della Valle fece un passo indietro, srotolò la corda e lanciò verso il cielo il pesante uncino, che volò nel buio e fece presa. Coll ne provò la resistenza col suo peso: teneva.
Padishar appoggiò Par contro la parete, e i loro occhi si incontrarono. Dietro a loro la foresta dell'Abisso era adesso deserta. «Sali» ordinò seccamente. Respirava affannosamente. Strinse a sé anche Coll. «Salite tutti e due finché non sarete in salvo, poi scappate nel parco. Damson vi troverà e vi riporterà alla Sporgenza.»
«Damson» ripeté Par.
«Dimentica i tuoi sospetti, e anche i miei» bisbigliò il fuorilegge. C'era un guizzo di tristezza negli occhi severi. «Fidati di lei, ragazzo, è la parte migliore di me!»
Gli Ombrati si materializzarono di nuovo dalle tenebre, e il loro respiro era un lento sibilo nell'aria notturna. Morgan si era già allontanato dalla parete per affrontarli. «Vattene di qui, Par» gli urlò senza voltarsi.
«Sali!» sbottò Padishar Creel. «Presto!»
«Ma tu...» iniziò Par.
«Per tutte le ombre!» esplose l'altro. «Resto con il cavaliere per permettervi di scappare! Approfittatene!» Afferrò bruscamente Par per le spalle. «Qualsiasi cosa succeda, tu devi vivere! La magia di Shannara un giorno vincerà questa guerra, e tu ne sei il depositario! Ora vattene!»
A quel punto Coll prese in mano la situazione e trascinò con la forza il fratello fino alla corda, che era inframmezzata da nodi per facilitare la presa. Par cominciò a salire mentre le lacrime gli riempivano gli occhi. Coll lo seguiva spingendolo, con il volto massiccio lucido di sudore.
Par si fermò solo una volta per guardare giù. Gli Ombrati avevano circondato Padishar e Morgan che si riparavano contro la parete.
Erano troppi.
Il ragazzo distolse lo sguardo. Ingoiando la sua rabbia continuò a salire verso le tenebre.
Morgan Leah non si voltò, sentendo svanire lo scalpiccio degli stivali sulla parete del burrone; rimase con gli occhi fissi sugli Ombrati che lo accerchiavano. Sentiva la presenza di Padishar alla sua sinistra. Gli Ombrati non avanzavano più: se ne restavano cautamente a distanza, ai bordi della densa cortina di nebbia. Avevano provato la potenza dell'arma di Morgan e si erano fatti prudenti.
"Esseri senza cervello" pensò amaramente il cavaliere. "Mi sarei meritato una fine migliore di questa!"

Fece una mossa verso il più vicino, e subito gli Ombrati arretrarono.
La stanchezza pesava su Morgan come una catena. Era la magia, lo sapeva. Il potere della spada si era propagato in lui, dapprima come un flusso esaltante, ma poi come logoramento interno. E c'era dell'altro. Si era stabilito un legame insidioso tra la magia e il suo corpo che provocava in lui un desiderio inappagabile, uno stato di dipendenza, tanto che la resa o anche solo una tregua, sarebbero state una menomazione di se stesso.
D'un tratto, fu colto dalla paura di non essere più capace di desistere, finché non vi fosse costretto dalla debolezza.
O, forse, dalla morte.
Non udiva più Par e Coll che si arrampicavano. L'Abisso era nuovamente chiuso nel silenzio, a parte i sibili degli Ombrati.
Padishar si piegò verso di lui. «Muoviti, cavaliere!» disse con voce roca e bassa.
Iniziarono a farsi strada lungo la parete del burrone, dapprima lentamente, poi, vedendo che gli Ombrati non li seguivano, sempre più svelti. Ben presto si misero a correre, anzi a ruzzolare, perché non avevano più la forza di fare altro. La nebbia turbinava intorno in grigie spirali nella notte. Gli alberi tremolavano nella foschia: sembravano animati. Morgan si sentì scivolare in un mondo insensibile, al di là del tempo e dello spazio.
Durante la fuga gli Ombrati tentarono ancora due assalti, e per due volte vennero respinti dalla magia della Spada di Leah. Corpi grotteschi si lanciarono come lenti massi rotolanti e vennero ridotti in cenere. Il fuoco ardeva impetuoso nella notte, e a ogni fiammata Morgan sentiva svanire una parte di sé.
Si chiese se non stesse morendo, in qualche modo strano.
Sulle loro teste, nel parco nascosto dalla parete del burrone, il rumore cresceva, giungendo a loro come una salvezza illusoria. Lassù non c'erano amici, e Morgan lo sapeva. Inciampò, e rialzarsi gli costò uno sforzo enorme.
Poi finalmente apparve l'edificio del corpo di guardia, una tenebrosa, massiccia torre che si innalzava tra gli alberi e la nebbia.
Morgan si rendeva vagamente conto che qualcosa non andava nel verso giusto.
«Entra qui!» urlò freneticamente Padishar, spingendolo con tanta forza da farlo quasi cadere verso la porta, o meglio verso il punto in cui avrebbe dovuto esserci la porta, perché, inspiegabilmente, non c'era più. Nessuna luce filtrava dalla fessura che avevano lasciato aperta: la parete di pietra era scura e liscia. Morgan fu assalito dal terrore e dall'incredulità: qualcuno, o qualcosa, aveva bloccato la loro via di scampo!
Con l'aiuto di Padishar, si appoggiò alla parete, contro il massiccio portone che li aveva fatti entrare nell'Abisso, ora sbarrato. Lo spinsero, disperati, ma era inchiavardato. Morgan cercò con le dita i bordi, e tastando scoprì, inorridito, che

erano circondati da piccole tacche, rune magiche appena visibili nella grigia foschia che impedivano loro la fuga, più sicure di qualsiasi chiave o serratura.
Alle sue spalle sentiva gli Ombrati ammassarsi. Si ritrasse travolgendo le creature della notte con tale impeto che le disperse. Padishar tempestava di pugni l'invisibile serratura, poiché non aveva ancora capito che era la magia, e non un pezzo di ferro, a impedire loro di entrare.
Morgan si voltò e il suo volto magro era una maschera di rabbia. «Spostati, Padishar!» urlò.
Attaccò la porta come fosse stata un Ombrato, con la Spada di Leah sguainata, un guizzo d'argento vivido nel buio. Le rune intagliate sulla superficie metallica della porta scintillarono di un verde cupo e maligno. A ogni colpo sprizzavano scintille, frammenti infuocati urlanti, furiosi. Morgan lanciò un ululato, come impazzito, e il potere della spada gli sottrasse, d'un colpo, l'ultimo guizzo di energia.
Poi tutto esplose in una fiammata bianca, e Morgan venne inghiottito dal buio.
Par emerse dall'oscurità cupa dell'Abisso ai bordi del burrone. Aveva le braccia e le gambe coperte di tagli e di graffi. Il sudore gli bruciava gli occhi e il respiro era breve e ansante. Per un attimo gli si annebbiò la vista e la notte divenne una maschera impenetrabile punteggiata di tortuosi frammenti di luce.
Capì che si trattava di torce puntate contro l'ingresso dell'edificio del corpo di guardia. Si udivano anche grida e forti colpi di randello. Le guardie stavano cercando di abbattere la porta chiusa con il chiavistello.
Coll arrivò in cima subito dopo, sbuffando per lo sforzo, e si lasciò cadere stremato sul suolo freddo e bagnato. Il cappuccio gli era scivolato e aveva i capelli bagnati di pioggia; gli occhi scintillanti per qualcosa che Par non riusciva a capire.
«Riesci a camminare?» sussurrò Coll con ansia.
Par annuì, senza sapere se potesse farlo o no. Si misero lentamente in piedi con i muscoli doloranti e il respiro affannato. Si allontanarono dalla parete riparandosi sotto l'ombra degli alberi e si fermarono nell'oscurità, in attesa di vedere se fossero stati scoperti, attenti ai rumori che venivano dal lato del corpo di guardia.
Coll avvicinò il capo a quello del fratello. «Dobbiamo uscire di qui, Par.» Par sollevò lo sguardo, con aria accusatoria. «Lo so! Ma non possiamo più aiutarli. Non ora almeno. Dobbiamo salvarci.» Scosse il capo debolmente. «Ti prego!»
Par lo abbracciò stretto per un attimo, e annuì, nascondendo il viso nella spalla del fratello, poi si mossero. Avanzarono lentamente, tenendosi nell'ombra più fitta, lontani dai sentieri che conducevano all'edificio del corpo di guardia. La pioggia era cessata e non se n'erano neppure accorti; i giganteschi alberi riversavano l'acqua in improvvisi rovesci a ogni raffica di vento. La mente di Par girava come una trottola, ricordando ciò che era accaduto, ripetendo in un sussurro l'avvertimento

che gli era stato dato, tormentandolo con una gioia inutile e insensata. Perché non mi hai ascoltato? mormorava. Perché sei stato così testardo?
Le luci della Strada di Tyrsis ardevano nelle tenebre, e poco dopo i due ragazzi scivolarono al bordo della strada. Si era riunita una folla, forme indistinte nella notte, ombre senza volto che assistevano mute al caos. Per lo più erano ammassate accanto all'ingresso del parco, e non si avvidero delle due figure malconce che emergevano dal buio. Chi li notò allontanò rapidamente lo sguardo, riconoscendo le uniformi della Federazione.
«E ora dove andiamo?» sussurrò Par, appoggiandosi a Coll. Si reggeva a malapena in piedi.
Coll scosse il capo senza parlare e spinse il fratello verso la strada, lontano dalla luce. Avevano appena raggiunto il lastricato della strada quando una figura si materializzò dall'ombra, a una quindicina di metri di distanza, e si avvicinò per fermarli. "Damson", pensò Par. Mormorò il nome a Coll, rallentarono in attesa, mentre lei si affrettava a raggiungerli.
«Continuate a camminare» disse piano, mettendosi attorno al collo il braccio libero di Par, per aiutare Coll a sostenerlo.
«Dove sono gli altri?»
Par alzò lo sguardo, e incontrò quello di lei. Scosse lentamente il capo e vide l'espressione sconvolta che le attraversò il volto.
Alle loro spalle, nelle profondità del parco, vi fu una vivida esplosione di fuoco, che si alzò nel cielo notturno. Urla trattenute di costernazione s'innalzarono dalla folla riunita in strada. Il silenzio che seguì era assordante.
«Non voltatevi» sussurrò Damson a denti stretti.
I ragazzi della Valle non ebbero bisogno di questo consiglio.
Morgan Leah giaceva disteso sul terreno bruciacchiato dell'Abisso, e dai suoi abiti si levava il vapore, mentre nella bocca e nel naso sentiva l'odore acre del fumo. Non sapeva come, ma era vivo, lo avvertiva vagamente. Provava una sensazione orribile. Si sentiva spezzato, come se sotto la pelle ogni cosa fosse stata fatta a brandelli. Soffriva, ma non era solo dolore fisico; era una specie di spasmo emotivo che sconvolgeva il corpo e la mente.
«Cavaliere!»
La voce roca di Padishar penetrò attraverso gli strati di dolore, e gli fece aprire gli occhi. A pochi centimetri di distanza le fiamme lambivano il terreno.
«Alzati, presto!» Padishar lo stava tirando, costringendolo ad alzarsi, e Morgan udì il suo grido. Un mare agitato di alberi e di blocchi di pietra ondeggiava nella nebbia e nel buio; lentamente si calmò e infine prese forma.
Allora comprese. Stava ancora stringendo l'elsa della Spada di Leah, ma la lama era distrutta, non ne restava che un frammento annerito di una trentina di centimetri.
Morgan cominciò a tremare. Non riusciva a dominarsi.

«Che cosa ho fatto?» mormorò.
«Hai salvato le nostre vite, amico mio!» sbottò Padishar trascinandolo oltre. «Ecco cosa hai fatto!» La luce entrava a fiotti da un grosso foro nel muro. La porta, che era stata sigillata per impedire loro di rientrare, era scomparsa. La voce di Padishar era scossa dall'emozione. «La tua spada ha fatto questo. La tua magia. Ha distrutto la porta, l'ha ridotta in fumo! Ci ha dato la possibilità di salvarci, se saremo abbastanza svelti. Sbrigati, adesso! Appoggiati a me. Ancora un paio di minuti...»
Padishar lo spinse attraverso l'apertura. Morgan riuscì appena a rendersi conto che ripercorrevano faticosamente il corridoio, e poi salivano le scale. Il dolore continuava a squarciargli le membra e quando tentò di parlare le sue parole erano incoerenti. Non riusciva a distogliere lo sguardo dalla spada spezzata. La sua spada, la sua magia, lui stesso. Per lui erano un'unica cosa.
Grida e colpi di martello si fecero strada a forza nella sua mente, facendolo sobbalzare. «Attento, adesso» lo avvertì Padishar, e la sua voce sembrava un ronzio molto lontano.
Raggiunsero il quadrato, dove giacevano armi e altri materiali. Si udiva un martellare frenetico  dalle porte d'ingresso. Il rivestimento di ferro era costituito di doghe e bulloni.
«Resta qui sdraiato» ordinò Padishar, appoggiandolo a una parete laterale. «Non dire nulla quando entreranno, resta immobile. Con un po' di fortuna, ci crederanno vittime di quello che è successo. Forza, dammela.» Si abbassò e con la forza riuscì a togliere la Spada di Leah spezzata dalle mani intorpidite di Morgan. «Dentro al suo fodero, ragazzo. Più tardi cercheremo di ripararla.»
Spinse l'arma nel fodero appeso alla schiena di Morgan, gli diede un buffetto e andò ad aprire le porte.
Soldati della Federazione ammantati di nero si precipitarono nella stanza, urlando, gridando, riempiendola di un fracasso assordante. Padishar, vestito come loro, gridò a sua volta, guidandoli verso le scale, nei dormitori, indirizzandoli da tutte le parti. Seguì una confusione indescrivibile. Morgan guardava senza capire e senza interesse. La sua indifferenza era superata solo dal dolore per la perdita della spada. Non aveva più uno scopo: ogni ragione di vita era svanità con la lama della Spada di Leah.
"Non ho più la magia", continuava a pensare. "L'ho persa. Ho perso tutto."
Poi Padishar tornò, lo rimise in piedi, e lo guidò nel caos, fino ai cancelli e da lì nel parco. Incrociarono qualcuno, ma nessuno li fermò. «Abbiamo scatenato un bel pandemonio, stanotte» borbottò cupo Padishar. «Spero solo di non doverne pagare le conseguenze.»
Fece allontanare rapidamente Morgan dalle luci del corpo di guardia, verso un riparo nell'oscurità.
Qualche attimo dopo erano scomparsi.

24

Era appena giunta l'alba quando Par si svegliò. Rimase immobile sul giaciglio di stuoie intrecciate, raccogliendo i pensieri sparsi nel silenzio della mente. Gli ci volle un po' per ricordare dov'era. Si trovava in un capanno usato come magazzino, sul retro di un negozio di articoli da giardinaggio, da qualche parte, nel centro di Tyrsis. Damson li aveva portati laggiù la notte precedente, per nascondersi dopo...

Il ricordo tornò in un flusso doloroso, le immagini turbinarono nella mente con terrificante chiarezza.

Si sforzò di aprire gli occhi, e i ricordi scomparvero. Una debole patina di luce grigia e nebbiosa filtrava dalle fessure delle finestre sbarrate del capanno, disegnando i profili degli attrezzi da giardinaggio allineati in piedi come soldati. L'odore pungente di sporcizia e di terra riempiva l'aria. Oltre le pareti tutto era silenzioso: la città dormiva ancora.

Sollevò il capo con cautela e si guardò attorno. Coll dormiva accanto a lui, il respiro profondo e regolare, Damson non si vedeva.

Si stese nuovamente per un attimo, ascoltando il silenzio, lasciando che il suo corpo si svegliasse completamente. Poi si alzò, liberandosi con cautela delle coperte. Era rigido e contratto, e il dolore alle giunture lo fece sobbalzare. Ma gli erano tornate le forze; poteva camminare di nuovo senza alcun aiuto.

Coll si stiracchiò, si rigirò e continuò a dormire. Par osservò per un attimo il fratello, studiandone il profilo dai lineamenti massicci, poi si avviò alla finestra più vicina. Era ancora vestito; gli erano stati tolti solo gli stivali. Il fresco della mattina penetrava attraverso il pavimento di assi fino ai piedi coperti solo dalle calze, ma lo ignorò. Pose l'occhio contro una fessura delle imposte e guardò fuori. Aveva smesso di piovere, ma il cielo era nuvoloso; all'esterno tutto era deserto. Fin dove poteva spingere lo sguardo ogni cosa era immobile. Una serie confusa di pareti, tetti, strade e anfratti bui lo guardavano a loro volta, nella nebbia.

La porta alle sue spalle si aprì, e Damson entrò silenziosamente nel capanno. Aveva gli abiti imperlati di umidità e i capelli rossi pendevano bagnati.

«Ehi, che stai facendo?» sussurrò, rabbuiata. Attraversò rapidamente la stanza e lo afferrò, come fosse stato sul punto di crollare a terra. «Non dovresti ancora alzarti. Sei ancora troppo debole! Torna a letto immediatamente!»

Lo diresse verso il suo giaciglio, costringendolo a stendersi. Par fece un vago tentativo di resistenza, scoprendo di avere meno energia di quanto credesse.

«Damson, ascolta...» esordì, ma lei immediatamente gli pose una mano sulla bocca.

«No, ascolta tu, giovane elfo.» Tacque, osservandolo come avesse fatto una strana scoperta. «E allora, Par Ohmsford? Non hai neppure una briciola di buon senso. Ieri notte sei a

malapena riuscito a salvarti la vita, e già cerchi di metterla ancora in pericolo. Ma non hai il minimo rispetto per te stesso?»
Damson respirò profondamente, e Par si ritrovò a pensare improvvisamente quanto fosse calda la mano di lei sul suo viso. Damson parve leggergli nel pensiero, e la tolse. Le dita gli sfiorarono la guancia.
Par le afferrò la mano e la trattenne. «Mi dispiace. Non potevo più dormire. Continuavo a vagare da un incubo all'altro a proposito della notte scorsa.» La mano della ragazza era piccola e leggera, tra le sue. «Non posso smettere di pensare a Morgan e a Padishar...»
S'interruppe, non voleva dire altro. Era troppo spaventato, anche ora. Accanto a lui Coll aprì faticosamente gli occhi e li fissò sul fratello. «Che succede?» chiese assonnato.
Le dita di Damson si strinsero su quelle di Par. «A quanto pare tuo fratello non riesce a dormire, visto che si preoccupa di tutti ma non di se stesso.»
Par la fissò senza parole, poi disse: «Ci sono novità, Damson?».
Lei sorrise debolmente. «Farò un patto con te. Se tu prometti che cercherai di rimetterti a dormire per un po', o almeno di non lasciare il letto, io cercherò di trovare una risposta alla tua domanda. Che te ne pare?»
Il ragazzo della Valle annuì. Stava nuovamente riflettendo sull'ammonizione finale di Padishar: "Fidati di lei. E' la parte migliore di me!".
Damson lanciò un'occhiata a Coll. «Ti incarico di assicurarti che mantenga la parola.» La mano della ragazza scivolò via da quelle di Par, e Damson si alzò. «Vi porterò anche qualcosa da mangiare. State tranquilli, adesso. Qui nessuno vi disturberà.»
Esitò per un attimo, come se fosse riluttante ad andarsene, poi si voltò e uscì.
Il silenzio riempì la stanza avvolta nell'ombra. I fratelli si guardarono per un momento senza parlare, poi Coll disse con calma: «E' innamorata di te».
Par arrossì, poi scosse rapidamente il capo. «No. Ci sta solo proteggendo, niente altro.»
Coll si stese, sospirò e chiuse gli occhi. «Oh, è così?» Il suo respiro si fece più lento. Par credeva che si fosse riaddormentato, quando improvvisamente disse: «Che ti è successo ieri notte, Par?».
Par esitò. «Intendi dire la canzone magica?»
Coll aprì lentamente gli occhi. «Ma certo che intendo la canzone magica.» Si guardò attorno attentamente. «So come funziona la magia, meglio di chiunque, a parte te, e non ho mai visto una cosa del genere. Quella che hai creato non era un'illusione; era una cosa vera! Non pensavo che potessi riuscirci.»
«Nemmeno io.»
«Allora?»
Par scrollò il capo. Cos'era veramente accaduto? Chiuse un attimo gli occhi, poi li riaprì. «Ho una teoria» ammise infine. «L'ho elaborata nel sonno, tra gli incubi, si potrebbe dire così.

Ricordi come si è manifestata da principio la magia della canzone? Wil Ohmsford usò le Pietre Magiche nella battaglia contro il Mietitore. Dovette farlo per salvare la fanciulla elfa, Amberle. Per tutte le ombre, abbiamo raccontato quella storia un bel po' di volte, vero? Per lui era pericoloso farlo, perché non possedeva abbastanza sangue elfo. La magia lo cambiò in un modo che da principio non riuscì a definire. Fu solo dopo la nascita dei suoi figli, Brin e Jair, che scoprì che cosa aveva fatto. Una parte della magia elfa delle Pietre era passata in lui e poi in Brin e Jair, assumendo la forma della canzone magica.»
Si sollevò su un gomito, imitato da Coll. Ora c'era la luce sufficiente perché si vedessero chiaramente in faccia. «Cogline ci disse, quella notte, che non avevamo capito la magia. Disse che agisce in modi diversi, ma che fino al momento in cui non l'avremmo compresa, potevamo usarla solo per creare immagini con la canzone. Poi, al Perno dell'Ade, ci ha detto in che modo la magia cambia, lasciandosi alle spalle delle scie, come l'acqua di un lago agitato. Si è riferito in modo specifico all'eredità magica di Wil Ohmsford, quella magia che divenne la canzone magica.»
S'interruppe. La stanza era molto, molto silenziosa. Quando riprese a parlare, la voce parve strana persino a lui. «Ora, supponi per un momento che avesse ragione, che la magia sia in continuo mutamento, come in evoluzione. Dopotutto, è accaduto lo stesso quando la magia delle Pietre passò da Wil Ohmsford ai suoi figli. Dunque che c'è di strano se è mutata ancora e questa volta in me?»
Coll lo fissava. «Che vuoi dire?» chiese infine. «In che modo credi che possa cambiare?»
«Immagina che la magia sia faticosamente tornata a quello che era da principio. Le Pietre Magiche azzurre che Allanon diede a Shea Ohmsford quando andarono alla ricerca della Spada di Shannara, tanti e tanti anni fa; quelle pietre davano il potere di trovare quello che era nascosto a chi le possedeva.»
«Par!» Coll sussurrò piano il nome, con evidente stupore dipinto negli occhi.
«No, aspetta, lasciami finire. La scorsa notte, la magia si è manifestata in modo nuovo. Riuscivo a malapena a controllarla. Hai ragione, Coll: non era un'illusione. Ha trovato per me quello che cercavo, e credo che agisse seguendo il mio desiderio.»
La voce di Par era ferma. «Coll, supponi che il potere un tempo contenuto nella magia delle Pietre sia ora connesso alla magia che è in me!»
Tra i due seguì un lungo silenzio. Ora erano vicini, a pochi centimetri l'uno dall'altro e si guardavano intensamente. I lineamenti rozzi di Coll erano contratti e la portata della rivelazione di Par gli pesava addosso come un blocco di pietra. I suoi occhi espressero prima il dubbio, poi la rassegnazione e infine la paura.
Con il volto teso e la voce roca bisbigliò: «Le Pietre Magiche avevano anche un'altra proprietà. Potevano difendere dai

pericoli chi le possedeva. Potevano essere un'arma potentissima».
Par attese senza interromperlo; sapeva già quel che sarebbe seguito.
«Credi che la magia della canzone possa fare lo stesso per te?»
La risposta di Par fu quasi impercettibile. «Sì, Coll. Credo di sì.»
A mezzogiorno la foschia si era dissolta e le nuvole erano scomparse. Il sole splendeva su Tyrsis scaldando la città. Le pozzanghere e i rivoletti evaporavano a mano a mano che la temperatura aumentava, le pietre delle strade si asciugavano e l'aria si faceva pesante.
Alla porta delle Mura Esterne il traffico era intenso e lentissimo. La sorveglianza era raddoppiata in conseguenza ai disordini della notte precedente; le guardie della Federazione erano accaldate e di pessimo umore, quando comparve il becchino; i viandanti e i mercanti si scostarono al suo passaggio.
Era stracciato e curvo, e le guardie dicevano che puzzava come se avesse sempre vissuto in una fogna. Spingeva un pesante carretto di legno marcio e sbrecciato, trasportando un corpo avvolto in un lenzuolo e legato con cinghie di cuoio.
Le guardie si scambiarono un'occhiata mentre il becchino avanzava a fatica verso di loro, sballottando negligentemente il suo carico.
«Fa un bel caldo per lavorare, vero, signori?» ansimò il becchino e le guardie si ritrassero per il puzzo che emanava.
«Documenti» disse uno con noncuranza.
«Certo, signore.» Una mano malconcia porse un documento, che sembrava fosse stato usato per spazzare il fango. Il becchino indicò il cadavere. «Devo metterlo in terra alla svelta, sapete. Non durerebbe molto in giornate come questa.»
Una delle guardie si avvicinò per tastare il corpo con la punta della spada. «Non così» suggerì il becchino. «Anche i morti meritano un po' di rispetto.»
Il soldato lo guardò con aria sospettosa, poi affondò la lama nel corpo e la ritrasse. Il becchino sogghignò. «Sarà meglio che puliate la vostra spada, signore; vedete, questo qui è morto di febbre tifoidea.»
Il soldato si scostò pallido. Anche gli altri fecero un passo indietro. Quello che aveva in mano i documenti del becchino glieli restituì in gran fretta, e fece cenno di passare.
Il becchino si strinse nelle spalle, riprese il carretto e lo spinse per la lunga rampa, verso il piazzale sottostante, fischiettando stonato.
"Che manica di imbecilli" pensò con disprezzo Padishar Creel.
Quando raggiunse i primi alberi a nord, e la città di Tyrsis non fu che un profilo grigiastro avvolto nell'afa, Padishar scostò di lato il corpo che stava trasportando, tirò fuori una sbarra di ferro e cominciò ad allentare le assi del doppiofondo del carro. Con cautela aiutò Morgan a uscirne. Morgan era pallido

e stremato per il caldo, la scomodità del nascondiglio e soprattutto per gli effetti della battaglia della notte precedente.
«Bevi un po' di questa.» Il capo gli porse una borraccia di birra, cercando, senza successo, di non guardarlo con diffidenza.
Morgan accettò senza una parola. Sapeva che Padishar stava pensando quanto lui fosse cambiato dopo la fuga dall'Abisso.
Abbandonarono carretto e cadavere e camminarono per un chilometro per raggiungere un fiume dove poterono lavarsi.
Fecero il bagno, indossarono vestiti puliti che Padishar aveva nascosto nel doppiofondo del carretto e si prepararono qualcosa da mangiare.
Fu un pasto silenzioso finché Padishar sbottò: «Possiamo provare a riparare la lama, cavaliere. Forse la magia non è andata perduta».
Morgan si limitò a scuotere il capo. «Non è una cosa che si possa riparare» aggiunse pacatamente.
«No? Dimmi perché. Dimmi come agisce la spada, allora, spiegamelo.» Padishar non aveva nessuna intenzione di lasciar correre.
Morgan ubbidì, non perché ne avesse voglia, ma perché era il modo più semplice di fare tacere l'altro. Gli raccontò come la Spada di Leah era diventata magica: Allanon ne aveva immersa la lama nelle acque del Perno dell'Ade, affinché Rone Leah potesse avere un'arma per proteggere Brin Ohmsford.
«La magia era nella lama, Padishar» concluse. Non riusciva più a dominare l'irritazione. «Una volta spezzata, non si può aggiustare, e la magia è perduta.»
Padishar si accigliò, dubbioso, poi si strinse nelle spalle. «Bene, è andata perduta per una buona causa, cavaliere: ci ha salvato la vita. Mi pare comunque un buon affare.»
Morgan alzò lo sguardo su di lui con gli occhi sbarrati. «Non puoi capire. C'era una specie di legame tra la spada e me. Quando la lama si è spezzata, è stato come se succedesse a me! E' incomprensibile, lo so, ma è così. Quando la magia è andata perduta, si è persa anche una parte di me.»
«Questo è quello che senti ora, ragazzo. Chi può dire che non cambierà?» Padishar gli offrì un sorriso di incoraggiamento. «Concediti un po' di tempo. Lascia che la ferita si rimargini, come si dice.»
Morgan posò il cibo, e piegò le ginocchia contro il petto. Rimase così indifferente, lasciando il fuorilegge in attesa di una risposta; stava pensando che nulla era andato per il verso giusto da quando avevano preso la decisione di scendere nell'Abisso a cercare la Spada di Shannara.
Padishar aggrottò la fronte, irritato. «Dobbiamo andare» annunciò brusco, e si alzò. Vedendo che Morgan non obbediva, disse: «Bene, ascoltami, cavaliere. Siamo vivi, e così resteremo, con la spada o senza spada, e non ti permetto di continuare a comportarti come un cucciolo spaventato...».
Morgan balzò in piedi. «Basta così, Padishar! Non c'è bisogno che ti preoccupi per me!» La voce uscì più aspra di quanto

avrebbe voluto, ma non riusciva a dominare la sua rabbia. E la rabbia trovò un bersaglio su cui sfogarsi. «Perché non ti preoccupi dei ragazzi della Valle? Hai idea di che cosa sia accaduto loro? Perché li abbiamo abbandonati in questo modo?»
Padishar parlò piano. «Ah, è questo che ti rode, vero? Bene, cavaliere, probabilmente i ragazzi della Valle stanno molto meglio di noi. Ci hanno visti uscire dal corpo di guardia, ricordi? La Federazione non è così stupida da lasciarsi sfuggire il resoconto su quanto è accaduto, e il fatto che due cosiddette guardie in qualche maniera mancano all'appello. Avranno la nostra descrizione. Se non fossimo usciti immediatamente dalla città, probabilmente non ne saremmo usciti mai più!»
Puntò il dito contro il petto di Morgan. «Bene, i ragazzi della Valle, invece, nessuno li ha visti. Nessuno riconoscerà le loro facce. Inoltre, Damson a questo punto li avrà trovati. Lei sa come portarli alla Sporgenza. Li farà uscire da Tyrsis non appena si presenterà l'occasione.»
Morgan scosse il capo, cocciuto. «Chissà! Eri altrettanto sicuro della nostra possibilità di recuperare la Spada di Shannara, e guarda che cos'è successo.»
Padishar arrossì di rabbia. «La difficoltà dell'impresa non era davvero un segreto per nessuno!»
«Dillo a Stasas, a Drutt e a Ciba Blue!»
L'altro afferrò Morgan per la casacca e lo tirò a sé con violenza. I suoi occhi erano duri. «Erano amici miei quelli che sono morti laggiù, cavaliere, non tuoi. Non vomitare queste accuse su di me! Quello che ho fatto, l'ho fatto per tutti. Abbiamo bisogno della Spada di Shannara! Presto o tardi torneremo a prenderla, anche se ci sono gli Ombrati! Lo sai bene quanto me! Per quanto riguarda i ragazzi della Valle, non è piaciuto neanche a me abbandonarli! Ma non avevamo scelta.»
Morgan cercò invano di liberarsi. «Avresti almeno potuto andare a cercarli!»
«Dove? Dove potevo cercare? Credi che si fossero nascosti in un posto qualsiasi, dove potevano essere trovati? Damson non è così idiota! Li avrà cacciati nel nascondiglio più sicuro di Tyrsis! Ma non capisci che cosa sta succedendo? La notte scorsa abbiamo scoperto un segreto che la Federazione ha cercato in tutti i modi di tenere nascosto! Non sono neppure sicuro che noi abbiamo capito di cosa si tratti, ma è sufficiente che la Federazione lo creda! Vorranno le nostre teste per questo!»
La voce di Padishar era un ringhio. «Ho capito cosa stanno progettando, mentre uscivamo dalle porte della città. Le autorità della Federazione non si accontentano di raddoppiare le guardie e di aumentare le pattuglie di sorveglianza. Hanno mobilitato l'intera guarnigione! A meno che io non stia prendendo un abbaglio, mio giovane Morgan Leah, hanno deciso di eliminarci, subito e per sempre, tu, io e ogni altro membro del Movimento che riescano a inseguire fino alla tana. Ora

costituiamo un pericolo concreto perché, finalmente, ci siamo fatti un'idea dei loro scopi, e questo non lo possono sopportare!»
La forte mano di Padishar strinse la presa. «Ci stanno dando la caccia, e sarà meglio che non ci facciamo scovare!»
Mollò Morgan con uno spintone. Inspirò a fondo e si raddrizzò. «In ogni caso, non ho intenzione di discutere la faccenda con te. Io sono il capo. Hai combattuto bene, giù nell'Abisso, e forse ti è costato qualcosa. Ma questo non ti dà il diritto di discutere i miei ordini. So meglio di te che cosa significhi salvare la pelle, e faresti bene a ricordartene.»
Morgan era livido di rabbia, ma si trattenne. Sapeva che discutendo oltre non ne avrebbe cavato nulla; il fuorilegge non aveva intenzione di cambiare idea. Ma sapeva pure, anche se non l'avrebbe mai ammesso, che quello che aveva detto Padishar a proposito del tentativo di cercare Par e Coll, era la verità.
Si scostò da Padishar e si spolverò con cura gli abiti. «Volevo solo essere sicuro che la pensavamo nello stesso modo: non bisogna dimenticare i ragazzi della Valle.»
Padishar Creel gli lanciò un sorriso rapido e duro. «Neppure per un attimo. Non io, almeno. Tu, sei libero di fare quello che vuoi .»
S'incamminò verso gli alberi. Dopo un attimo di esitazione Morgan inghiottì la rabbia e l'orgoglio, e lo seguì.
Verso metà pomeriggio Par si svegliò per la seconda volta nella giornata. Coll lo stava scuotendo, e il profumo di minestra calda riempiva il loro angusto nascondiglio. Sbatté le palpebre e si mise a sedere lentamente. Damson era vicino a una tavola da lavoro, e scodellava il brodo, mentre il vapore si alzava in dense volute. Lanciò un'occhiata al ragazzo della Valle e sorrise. I suoi capelli fiammeggianti rilucevano ai raggi di sole che filtravano dalle fessure delle finestre, e Par provò un desiderio quasi irresistibile di accarezzarli.
Damson servì ai ragazzi la minestra, frutta fresca, pane e latte, e Par pensò che quello era il pasto migliore che avesse mai gustato. Mangiarono tutto quello che fu offerto loro con più appetito di quanto avrebbero creduto possibile. Par era sorpreso di essersi riaddormentato ma era stata certamente una cosa saggia: ora si sentiva riposato, e alleviato dai dolori.
Non parlarono molto durante il pasto, e questo gli diede modo di pensare. La mente di Par si era messa al lavoro dal momento del risveglio, scivolando rapidamente dal ricordo degli orrori della notte precedente alla prospettiva di ciò che li aspettava per poi passare in rassegna le informazioni che aveva raccolto, per riflettere attentamente su ciò che sospettava e per preparare piani per il loro futuro.
Si sentiva fremere per l'eccitazione e il presentimento. Si rese conto che stava già cullando la prospettiva di tentare l'impensabile.
Dopo che i ragazzi della Valle ebbero terminato di mangiare, si lavarono a un catino di acqua fresca. Poi Damson raccontò

che cosa era successo a Padishar e a Morgan.
«Sono scappati!» esordì senza preamboli. Nei suoi occhi verdi si riflettevano il divertimento e l'ammirazione. «Non so come ci siano riusciti, ma ce l'hanno fatta. Mi ci è voluto un po' per accertarmi che fossero liberi, ma volevo essere sicura di quello che si diceva.»
Par sorrise al fratello, sollevato. Coll soffocò il sorriso che gli era salito alle labbra e si limitò a stringersi nelle spalle. «Conoscendo quei due, probabilmente hanno convinto le guardie a forza di chiacchiere» commentò.
«Dove sono adesso?» chiese Par. Aveva l'impressione che gli fossero stati restituiti anni e anni di vita. Padishar e Morgan erano scappati: questa era la migliore notizia che potesse ricevere.
«Questo non lo so» replicò Damson. «Pare siano spariti. Possono essersi nascosti in città o, più probabilmente, l'hanno già lasciata e sono diretti alla Sporgenza. L'ultima ipotesi sembra più plausibile, perché l'intera guarnigione della Federazione si sta mobilitando, e c'è una sola ragione per questo. Hanno intenzione di andare a stanare Padishar e i suoi uomini sul Parma Key. Evidentemente qualsiasi cosa abbiate combinato la notte scorsa, li ha fatti infuriare. Circolano voci di ogni genere. Alcuni dicono che decine di soldati della Federazione sono stati uccisi dai mostri nell'edificio del corpo di guardia, altri che i mostri circolano per la città. In ogni caso, Padishar deve avere afferrato la situazione. Ormai deve essersela svignata verso nord.»
«Sei sicura che la Federazione non li abbia trovati?» Par era ancora in ansia.
Damson scosse il capo. «L'avrei saputo.» Era a un angolo della tavola mentre i ragazzi sedevano sui loro giacigli. Damson gettò indietro il capo, contro il legno ruvido e la luce mise in risalto le morbide curve del suo volto. «Ora tocca a voi. Raccontami che cosa è successo, Par, che cosa hai trovato nell'Abisso?»
Con l'aiuto di Coll, Par raccontò ciò che era accaduto, decidendo così di seguire il consiglio di Padishar: si sarebbe fidato di Damson, così come si era fidato del capo dei fuorilegge. Narrò non solo l'incontro con gli Ombrati, ma anche lo strano modo in cui aveva agito la canzone, l'inaspettata manifestazione della magia, persino i suoi sospetti sull'influenza delle Pietre Magiche.
Quando ebbe terminato, i tre restarono un momento a guardarsi senza parlare, ognuno con il proprio parere, riflettendo su quello che l'incursione nell'Abisso aveva rivelato e su che cosa poteva significare.
Coll parlò per primo. «Mi sembra che ora ci siano più domande a cui trovare risposta di quante ne avessimo quando siamo entrati nell'Abisso.»
«Ma abbiamo anche imparato qualcosa, Coll» disse Par. Si chinò in avanti, ansioso di parlare. «Sappiamo che esiste un

legame tra la Federazione e gli Ombrati. La Federazione sa di sicuro che cosa c'è laggiù; non può ignorarlo. Forse ha addirittura contribuito alla creazione di quei mostri. Per quanto ne sappiamo potrebbero essere prigionieri della Federazione, gettati nell'Abisso come Ciba Blue, e trasformati nei mostri che abbiamo trovato. E perché sono ancora là, se non è la Federazione a trattenerli? Non sarebbero fuggiti molto tempo fa, se ne avessero avuto la possibilità?»
«Come ho già detto, abbiamo più domande che risposte» dichiarò Coll. Si mosse pesantemente per mettersi più comodo.
Damson scrollò il capo. «C'è qualcosa che non quadra. Perché mai la Federazione dovrebbe aver a che fare con gli Ombrati? Gli Ombrati rappresentano ciò che la Federazione combatte: la magia, le vecchie tradizioni, la sovversione delle Terre del Sud. Anzi, come avrebbe potuto la Federazione combinare questo accordo? Non dispone di difese contro la magia degli Ombrati. Come potrebbe tutelarsi?»
«Forse non ha bisogno di farlo» disse d'un tratto Coll. Gli altri due lo guardarono. «Forse la Federazione ha procurato agli Ombrati qualcosa di cui nutrirsi, qualcosa che le era di peso, come gli Elfi, per esempio.» S'interruppe. «Forse sarà anche la fine dei Nani.»
Restarono in silenzio, riflettendo su quella possibilità. Par non pensava ai Nani da un po' di tempo; nelle ultime settimane aveva rimosso gli orrori di Culhaven. Si ricordò di quello che aveva visto laggiù: la povertà, l'umiliazione, l'oppressione. Stavano sterminando i Nani per ragioni che non erano mai state chiare. Che Coll avesse ragione? Possibile che la Federazione fornisse agli Ombrati i Nani come cibo, in base a un accordo ripugnante?
Il volto gli si irrigidì per il disprezzo. «Ma la Federazione che cosa ne otterrebbe in cambio?»
«Il potere» disse immediatamente Damson Rhee. Il suo volto era immobile e pallido.
«Potere sulle Razze e sulle Quattro Terre» concordò Coll, annuendo. «E' un'ipotesi possibile, Par.»
Par scosse lentamente il capo. «Ma che accadrà quando resteranno solo quelli della Federazione? Certamente qualcuno deve averci pensato, che cosa tratterrà gli Ombrati dal mangiarseli?»
Nessuno rispose. «E stiamo dimenticando un'altra cosa» disse piano Par. «Una cosa importante.»
Si alzò, andando al lato opposto della stanza, e restò a guardare nel vuoto per un lungo momento; infine scrollò il capo, si voltò, e tornò indietro. Il volto sottile era una maschera risoluta, mentre si sedeva di nuovo.
«Torniamo alla faccenda degli Ombrati nell'Abisso» esordì con calma, «visto che, almeno questo, è un mistero che possiamo risolvere.» Incrociò le gambe e si chinò in avanti. Guardò a turno prima uno poi l'altra, e disse: «Credo che siano laggiù per impedire a chiunque di impadronirsi della Spada di

Shannara».
«Par!» cercò di obiettare Coll, ma il fratello lo zittì con un cenno della mano.
«Pensaci per un attimo, Coll. Padishar ha ragione. Perché mai la Federazione avrebbe dovuto prendersi il disturbo di ricostruire il parco del popolo e il ponte di Sendic? Perché avrebbe dovuto nascondere i resti del vecchio parco e del ponte demolito in quel burrone? Perché, se non per nascondere la Spada? E noi abbiamo visto la cripta, Coll! L'abbiamo vista!»
«La cripta, certo, ma non la Spada» fece notare con calma Damson, gli occhi verdi intensi mentre si fissavano su quelli dei ragazzi della Valle.
«Ma se la Spada non è nell'Abisso, perché ci sarebbero gli Ombrati?» replicò immediatamente Par, «sicuramente non per proteggere una cripta vuota! No, la Spada è ancora laggiù, da trecento anni. Allanon mi ha mandato a cercarla perché sapeva che era là, in attesa di essere trovata.»
«Avrebbe potuto risparmiarci tempo e guai, dicendoci almeno questo» disse Coll con tono ironico.
Par fece un segno di diniego. «No, Coll. Non è da lui. Pensa alla storia della Spada: Bremen la consegnò a Jerle Shannara qualche migliaio d'anni fa, per distruggere il Signore degli Inganni, e il re Elfo non riuscì a dominarla, perché non era disposto ad accettare quello che la Spada pretendeva da lui. Quando Allanon scelse Shea Ohmsford per portare a termine l'opera, cinquecento anni dopo, decise che prima il ragazzo della Valle avrebbe dovuto essere messo alla prova. Se non fosse stato abbastanza forte da dominarla, se non l'avesse desiderato con tutte le sue energie, se non fosse stato disposto ai sacrifici che il ritrovamento della Spada comportava, allora il potere della Spada stessa sarebbe stato troppo anche per lui. E Allanon sapeva che in questo caso il Signore degli Inganni sarebbe riuscito a sfuggire di nuovo.»
«E ora crede che sarà lo stesso per te» terminò Damson. Stava guardando Par come se lo vedesse per la prima volta.
«Se non sarai abbastanza forte, se non sarai pronto a sacrificarti, la Spada di Shannara non ti servirà a nulla. Gli Ombrati avranno la meglio.»
Par rispose con un cenno appena percettibile.
«Ma perché mai gli Ombrati, o la Federazione, avrebbero lasciato la Spada nell'Abisso per tutti questi anni?» chiese Coll, irritato addirittura all'idea di discutere della faccenda, dopo quello che era accaduto la notte prima. «Perché non limitarsi a portarla via, o meglio ancora, perché non distruggerla?»
Il volto di Par era concentrato. «Non credo che né la Federazione né gli Ombrati possano distruggerla; è troppo potente. Anzi, dubito persino che gli Ombrati possano toccarla. Il Signore degli Inganni non poteva. Ma non riesco proprio a immaginare perché la Federazione non l'abbia fatta sparire.» Intrecciò strettamente le mani. «In ogni caso non ha importanza.

Rimane il fatto che la Spada è ancora là, nella sua cripta.» Tacque, con lo sguardo perso. «E ci sta aspettando.»
Coll lo afferrò, comprendendo, finalmente, quello che stava suggerendo. Per qualche secondo non riuscì neppure a parlare. «Non starai dicendo sul serio, Par» riuscì infine a dire, con evidente tono di incredulità. «Dopo quello che è successo ieri notte? Dopo aver visto...» Si sforzò di tacere, poi sbottò: «Non sopravviveresti due minuti».
«Sì, invece» replicò Par. Gli occhi gli brillavano di determinazione. «So che potrei. Me l'ha detto Allanon.»
Coll era sbalordito. «Allanon! Ma di che stai parlando?»
«Disse che Walker, Wren, e io avevamo la capacità necessaria a portare a termine quello che chiedeva. Ricordi? Nel mio caso penso che parlasse della canzone magica. Credo intendesse che la magia della canzone mi avrebbe protetto.»
«Be', non ha combinato un granché fino a oggi!» sbottò Coll, con rabbia.
«Allora non capivo che cosa potesse fare. Ora credo di sì.»
«Tu credi, tu credi. Ma per tutte le ombre, Par!»
Par non si alterò. «Che altro dovremmo fare? Tornare di filato alla Sporgenza? Correre a casa? Passare il resto dei nostri giorni a svignarcela di soppiatto?» Le mani di Par tremavano. «Coll, non ho altra scelta. Devo tentare.»
Il volto energico di Coll era costernato, le labbra contratte per evitare di esplodere in un accesso di rabbia. Si voltò verso Damson, ma la ragazza aveva gli occhi incollati su Par e non aveva intenzione di distoglierli.
Allora si voltò di nuovo, digrignando i denti. «Quindi tornerai nell'Abisso, incoraggiato da una supposizione non dimostrabile. Rischierai la vita nella speranza che la canzone magica, che ha già fallito tre volte contro gli Ombrati, ora, inaspettatamente, si metta a proteggerti. Tutto perché hai l'impressione che le parole di un fantasma possano essere interpretate a una nuova luce.» Inspirò lentamente. «Non riesco a credere che tu possa fare una cosa così... stupida! Se potessi immaginare un modo peggiore per definirla lo farei!»
«Coll...»
«No, non dire un'altra parola! Ti ho seguito dappertutto, ti ho aiutato, ho fatto il possibile per proteggerti, e ora dovrei stare a guardare mentre progetti di buttar via la tua vita. Ma ti rendi conto di quello che stai facendo, Par? Ti stai sacrificando! Credi ancora di poter decidere quel che è giusto! Sei ossessionato! Non puoi rinunciare anche quando il buon senso te lo impone!»
Coll strinse i pugni davanti a sé. Aveva il volto irrigidito nel tentativo di mantenere il tono di voce. Par non l'aveva mai visto così furioso. «Chiunque altro farebbe marcia indietro, ci rifletterebbe su e deciderebbe di cercare aiuto. Ma tu non stai pensando a niente del genere, vero? Te lo leggo negli occhi. Non ne hai il tempo, né la pazienza. Tu decidi. Ma sì, dimentica Padishar, Morgan o chiunque altro, a parte te stesso. Devi

avere quella Spada! Daresti anche la tua vita per prenderla, vero?»
«Non sono così cieco...»
«Damson, parlagli tu!» lo interruppe Coll, ormai disperato. «So che ti sta a cuore; digli che si sta comportando come un pazzo!»
Ma Damson Rhee scosse il capo. «No, non lo farò.» Coll la fissò, sbalordito. «Non ne ho il diritto» concluse a voce bassa.
Allora Coll si fece silenzioso e i lineamenti energici crollarono per la sconfitta. Per qualche minuto nessuno parlò e una calma passeggera si diffuse nella stanza. La luce, seguendo il movimento del sole verso ovest, rischiarava ora la parte opposta del piccolo capanno, e le ombre cominciavano ad allungarsi impercettibilmente. Da qualche parte della strada risuonarono delle voci, e poi svanirono. Vedendo l'espressione del viso del fratello, Par soffriva profondamente; capiva che Coll si sentisse tradito, ma non poteva farci nulla; Par avrebbe potuto dire una sola cosa per cambiare la situazione, ma non aveva intenzione di farlo.
«Ho un piano» disse invece. Attese finché Coll non alzò lo sguardo. «So che cosa pensi, ma non rischieremmo più dello stretto necessario.» Coll lo guardava scettico, ma rimase in silenzio. «Le volte del ponte si trovano accanto alla base della scarpata, proprio sotto le mura del vecchio palazzo. Se potessi entrare nel burrone dall'altro lato, dovrei coprire solo una breve distanza. E una volta trovata la Spada, sarei al sicuro dagli Ombrati.»
Nell'ultima affermazione si prendevano per verità molte ipotesi mai provate, ma né Coll né Damson sollevarono obiezioni. Par sentiva il sudore imperlargli la fronte. Il suo piano era terribilmente difficile.
Deglutì. «Il ponticello tra l'edificio del corpo di guardia e il vecchio Palazzo mi offrirebbe un modo per arrivarci.»
Coll alzò le mani al cielo. «Hai intenzione di entrarci per la terza volta?» esclamò, esasperato oltre ogni limite.
«Tutto ciò che mi serve è uno stratagemma, un modo per distrarre...»
«Hai perso completamente la testa? Un altro stratagemma non riuscirebbe mai! Stavolta ti stanno cercando! Ti scoprirebbero in due secondi mentre...»
«Coll!» Stavolta fu Par a perdere la pazienza.
«Hai ragione» disse quieta Damson.
Par si voltò verso di lei, poi si trattenne e si girò di scatto verso il fratello. Coll lo sfidava a continuare, rosso in volto, ma silenzioso. Par scrollò la testa. «Allora dovrò trovare un altro modo.»
Coll era stremato. «La verità è che non esiste un altro modo.»
«Potrebbe essercene uno.» Era stata Damson a parlare, con la sua bassa voce irresistibile. «Quando l'esercito del Signore degli Inganni assediò Tyrsis, ai tempi di Balinor Buckhannah, la città venne assalita a tradimento due volte dall'interno. La

prima volta dalle porte principali, e la seconda da corridoi che corrono sotto, dalla città alle rocce che stanno dietro al vecchio palazzo. Quei passaggi potrebbero esistere ancora, dandoci accesso al burrone dal lato del palazzo.»
Coll allontanò lo sguardo, mentre sul suo volto massiccio si dipingeva la delusione. Evidentemente sperava che Damson avesse un'idea migliore.
Par esitò, poi disse: «E' accaduto più di quattrocento anni fa. Avevo completamente dimenticato l'esistenza dei passaggi, sebbene abbia raccontato quelle storie migliaia di volte». Esitò di nuovo. «Ne sai qualcosa in proposito, dove sono, come entrarci, se sono ancora praticabili?»
Damson scosse lentamente il capo, ignorando la diffidenza di Coll. Poi disse: «Però conosco qualcuno che potrebbe saperlo. Se è disposto a parlare con noi». Incontrò lo sguardo di Coll e lo sostenne. Sul suo volto si dipinse un'improvvisa dolcezza, che sorprese Par. «Tutti hanno il diritto di fare le proprie scelte.»
Coll era sconvolto. Par guardò per un attimo il fratello, incerto se dirgli qualcosa o no, poi improvvisamente si rivolse a Damson: «Mi accompagneresti da questa persona stanotte?».
Allora Damson si alzò e i due ragazzi fecero lo stesso. Sembrava piccola tra loro, quasi fragile; ma Par sapeva che era solo un'impressione. Rimase pensosa prima di dire: «Dipende. Prima devi promettermi una cosa. Quando tornerai nell'Abisso, in qualsiasi modo tu riesca a farlo, porterai anche Coll e me».
Difficile dire quale dei due ragazzi della Valle fosse più esterrefatto. Damson concesse loro un momento per riprendersi, poi disse a Par: «Questa volta non ti do nessuna possibilità di scelta. Non te lo permetterò perché ti sentiresti costretto a fare la cosa giusta, vale a dire lasciarci al sicuro, che sarebbe poi la cosa più sbagliata. Hai bisogno di noi».
Poi si voltò verso Coll. «E noi dobbiamo esserci, Coll. Non capisci? Nulla avrà fine, né l'oppressione della Federazione, né la malvagità degli Ombrati, né il morbo che infetta tutte le Terre, finché qualcuno non li farà finire. Par può avere una possibilità di farcela. Ma non possiamo lasciare che tenti da solo. Dobbiamo fare ciò che è in nostro potere per aiutarlo, perché questa guerra è anche la nostra. Non possiamo starcene seduti ad aspettare che qualcun altro venga a soccorrerci. Nessuno lo farà. Questa è una delle poche cose che ho imparato dalla vita.»
Rimase in attesa, passando lo sguardo da uno all'altro. Coll sembrava confuso, come se pensasse che doveva esserci una alternativa, ma non potesse assolutamente trovarla. Guardò un attimo il fratello e distolse nuovamente lo sguardo. Par era livido, lo sguardo fisso a terra, il volto senza espressione.
«E' già terribile che ci vada io» disse infine.
«Peggio che terribile» borbottò Coll.
Par lo ignorò, guardando invece Damson. «E se si scoprisse

che posso entrare solo io?»
Damson gli si avvicinò, prendendo le mani di Par tra le sue, stringendole forte. «Questo non può accadere. Sai che non è possibile.» Si alzò in punta di piedi e lo baciò con dolcezza. «Siamo d'accordo?»
Par respirò a fondo, prendendo atto di non avere scelta.
Coll e Damson: metteva a repentaglio le loro vite per cercare la Spada. Era cocciuto oltre ogni limite, irragionevole fino alla più folle temerarietà; era prigioniero della sua ambizione e dei suoi desideri. C'erano tanti motivi di credere che la sua caparbietà li avrebbe uccisi tutti.
"Allora rinuncia" mormorò con forza a se stesso. "Basta che tu lo voglia."
Ma anche mentre lo pensava, sapeva bene che non l'avrebbe fatto.
«D'accordo» disse.
Seguì un breve silenzio. Coll alzò lo sguardo e si strinse nelle spalle. «D'accordo» ripeté con calma.
Damson sollevò la mano e sfiorò il viso di Par, poi si avvicinò a Coll e lo abbracciò. Par fu più che sorpreso, vedendo suo fratello restituire l'abbraccio.

25

Al tramonto del giorno seguente Padishar Creel e Morgan Leah giunsero finalmente alla Sporgenza. Erano esausti. Avevano camminato da quando avevano lasciato Tyrsis, fermandosi solo per mangiare. La notte prima avevano dormito meno di sei ore. Sarebbero potuti arrivare prima e in condizioni fisiche migliori, se Padishar non avesse fatto il possibile per confondere le tracce del loro passaggio. Dopo che avevano raggiunto il Parma Key, aveva continuato a tornare sui suoi passi, passando per burroni, camminando nei greti dei fiumi e su sporgenze rocciose, scrutando come un falco i territori circostanti.
Secondo Morgan, il capo dei fuorilegge era eccessivamente prudente, e dopo aver dominato per un po' la crescente impazienza, gli aveva detto: «Per tutte le ombre, Padishar, stiamo perdendo tempo! Ma chi credi ci stia venendo dietro?».
«Niente che possiamo vedere, ragazzo» era stata l'enigmatica risposta.
Era una sera afosa e l'aria era pesante e immobile; il cielo era coperto di foschia nel punto in cui la palla rossa del sole si avvicinava all'orizzonte. Dal montacarichi, mentre salivano verso la sommità della Sporgenza, videro le ombre della notte che coprivano i rari sprazzi di luce nella foresta sottostante, trasformandoli in pozze di inchiostro. Gli insetti, attratti dal sudore, ronzavano fastidiosamente intorno a loro. L'afa della giornata si stendeva su ogni cosa come una coperta soffocante.
Padishar continuava a tenere lo sguardo fisso verso sud, verso Tyrsis, come per spiare il misterioso inseguitore.
Morgan seguì il suo sguardo, ma continuava a non vedere nulla di sospetto. Il fuorilegge scosse il capo. «Non riesco a

vederlo» mormorò. «Ma sento che si sta avvicinando.»
Non spiegò che cosa intendesse dire e il cavaliere non lo chiese. Morgan era stanco e affamato, ed era convinto che qualunque cosa lui o Padishar avessero fatto, il presunto inseguitore non avrebbe cambiato i suoi piani. Il viaggio era finito, avevano fatto tutto quanto era umanamente possibile per cancellare il loro passaggio, ed era assolutamente inutile continuare a preoccuparsi. Morgan sentiva il suo stomaco borbottare e pensava alla cena. Quel giorno il pranzo non era stato granché; qualche radice, pane raffermo, formaggio e un po' d'acqua.
«Capisco che i fuorilegge devono essere in grado di sopravvivere con poco più di niente, ma sono sicuro che avresti potuto procurarti qualcosa di meglio» si era lamentato. «Questa roba fa schifo.»
«Oh, ma certo, ragazzo» aveva replicato il capo dei fuorilegge. «E la prossima volta tu farai il becchino e io il morto!»
Le loro divergenze erano state per il momento accantonate, anche se, forse, non dimenticate; Padishar aveva cancellato il litigio dalla sua memoria cinque minuti dopo che era terminato, e alla fine della giornata anche Morgan era giunto alla conclusione che le cose fossero rientrate nella normalità. Provava un riluttante rispetto per il fuorilegge, per i suoi modi spicci e decisi, così simili a quelli del cavaliere, per la sua sicurezza senza reticenze e per la maniera in cui attirava proseliti. Padishar Creel portava le insegne del comando come se fossero state sue per diritto di nascita, e sembrava giusto così. Possedeva una straordinaria energia che trascinava i suoi seguaci, ma sapeva che il capo deve dare qualcosa in cambio ai suoi uomini. Così, dal momento che aveva intuito la parte di Morgan nella decisione dei ragazzi della Valle di venire al Nord, aveva insistentemente dimostrato la sua comprensione per il senso di colpa del cavaliere, ansioso per la loro salvezza. Molte volte, dopo il litigio, aveva assicurato a Morgan che Par e Coll non sarebbero mai stati abbandonati, e che avrebbe fatto il possibile per portarli in salvo. Aveva carisma e a Morgan piaceva, nonostante il sospetto che mai sarebbe stato in grado di mantenere fino in fondo tutto quello che prometteva. A ogni stadio dell'ascesa, i fuorilegge stringevano la mano di Padishar. "Se loro credono così fermamente in lui" si chiedeva Morgan, "perché io non mi dovrei fidare?"
Ma sapeva che la fiducia è effimera come la magia. Ripensò per un attimo alla spada spezzata che aveva con sé. La fiducia e la magia si erano unite per forgiarla, fuse con il metallo e poi si erano disgiunte. Inspirò a fondo. Il dolore per la perdita era ancora vivo e bruciante nonostante fosse deciso a dimenticare, seguendo il consiglio di Padishar, concedendosi il tempo per guarire le ferite. Non poteva fare nulla per cambiare i fatti; doveva continuare a vivere. Per anni aveva vissuto senza uTiili zzare la magia della spada, ignorandone addirittura l'esistenza. Ora non stava peggio di allora: era lo stesso del passato.

Eppure soffriva. Provava un senso di vuoto che lo consumava, facendolo sentire mutilato di una parte vitale di sé. Si ripeteva che era sempre lo stesso, ma l'uso della magia aveva lasciato il segno, come fosse stato marchiato a fuoco. Restavano i ricordi, le immagini della battaglia, la sensazione del potere che era riuscito a evocare, la forza che aveva sperimentato. Non avrebbe avuto più nulla del genere. Come la perdita di un genitore o di un fratello, qualcosa che non si può dimenticare. Guardò il Parma Key e si sentì rimpicciolire, annullare.
Giunti sulla Sporgenza, trovarono il guercio Chandos ad aspettarli. Il comandante in seconda di Padishar sembrava ancora più grosso e scuro di quanto Morgan ricordasse: il volto barbuto e sfigurato, il corpo imponente avvolto in un largo mantello. Prese la mano di Padishar e la strinse con forza. «Hai fatto buona caccia?»
«Forse pericolosa sarebbe un termine più adatto» replicò brevemente Padishar.
Chandos lanciò un'occhiata a Morgan. «E gli altri?»
«Hanno combattuto la loro ultima battaglia, a parte i due della Valle. Dov'è Hirehone? Da queste parti o è tornato a Varfleet?»
Morgan lo squadrò un attimo. Dunque Padishar stava ancora cercando di scoprire chi li aveva traditi. Il padrone della fucina Kiltan non era più stato nominato, da quando Morgan aveva raccontato di averlo visto a Tyrsis.
«Hirehone?» Chandos sembrava perplesso. «Se n'è andato dopo di te, lo stesso giorno. E' tornato a Varfleet come tu gli avevi ordinato, immagino. Non è qui.» Esitò. «Comunque, hai visite.»
Padishar sbadigliò. «Visite?»
«Troll, Padishar.»
Il capo fuorilegge si riscosse immediatamente. «Ma dici davvero? Troll? Bene bene. E come mai sono qui?»
Cominciarono ad attraversare lo sperone, avviandosi verso il fuoco. Padishar e Chandos camminavano fianco a fianco, con Morgan alle calcagna. «Non lo vogliono dire» rispose Chandos. «Sono sbucati dai boschi tre giorni fa, così dal nulla, per niente sorpresi di trovarci qui. Sono arrivati senza una guida, con le insegne spiegate» bofonchiò. «Una ventina, grandi e grossi; vengono dal nord, dalle montagne del Charnal. Si definiscono Kelktic Rock. Se ne sono rimasti nei paraggi finché non siamo scesi noi a sentire che cosa volessero e hanno chiesto di parlare con te. Quando ho detto che eri partito hanno risposto che avrebbero aspettato.»
«Davvero? Tipetti determinati, eh?»
. «Come sassi in caduta decisi a toccar terra. Li ho portati su quando hanno acconsentito a consegnare le armi. Non mi sembrava giusto lasciarli nel Parma Key, visto che avevano fatto tutta quella strada per venirti a cercare e avevano fatto un ottimo lavoro!» Fece un sorrisetto sotto i baffi. «Ho anche pensato che trecento di noi sarebbero stati sufficienti per fermare

una manciata di Troll!»
Padishar rise piano. «Un po' di prudenza non fa mai male vecchio mio. Un colpo non basta per atterrare un Troll. Dove sono?»
«Laggiù, intorno a quel fuoco a sinistra.»
Morgan e Padishar scrutarono nell'oscurità. Un gruppo di ombre senza volto si era già alzato in piedi e li guardava avvicinarsi. Sembravano giganti. Inconsapevolmente, Morgan allungò la mano per toccare l'elsa della spada, ricordando troppo tardi che l'impugnatura era quasi tutto ciò che gli restava.
«Il capo si chiama Axhind» concluse Chandos, a voce bassa. «E' il Maturen.»
Padishar si avvicinò a grandi passi ai Troll, cancellando ogni traccia di stanchezza per assumere nuovamente il suo aspetto imperioso. Uno dei Troll si fece avanti.
Morgan Leah non aveva mai visto un Troll. Aveva sentito delle storie sul loro conto, naturalmente; tutti raccontavano storie sui Troll. Una volta, molto prima che Morgan nascesse, i Troll erano scesi dal nord, loro dimora abituale, per commerciare con le altre Razze. Per un po' alcuni di loro avevano persino vissuto con gli abitanti del Callahorn. Ma tutto era finito con l'avvento della Federazione e della sua crociata per il dominio delle Terre del Sud. I Troll non erano più stati i benvenuti sotto lo Streleheim, e i pochi che si erano trasferiti si affrettarono a tornare al nord. Di natura solitaria, non era stato difficile rispedirli sulle loro fortezze sulle montagne. Non ne erano più usciti, o almeno Morgan non l'aveva mai sentito dire. Trovarne un gruppo così lontano dai loro territori era molto insolito.
Morgan cercava di non guardare troppo insistentemente i forestieri, ma non era facile. I Troll erano molto muscolosi, alti e massicci, con la pelle scura come castagne e ruvida come corteccia. Le facce erano piatte, con i lineamenti appena accennati. Morgan non riuscì a capire se avevano le orecchie. Erano vestiti di pelle e portavano pesanti armature; per terra accanto al fuoco, come ombre abbandonate, avevano posato i loro larghi mantelli.
«Sono il Barone Creel, il capo del Movimento.» La voce di Padishar rimbombò.
Il Troll davanti a lui borbottò qualcosa di incomprensibile, di cui Morgan colse solo il nome Axhind. I due si strinsero la mano, poi Axhind invitò con un cenno Padishar a sedersi con lui davanti al fuoco. Gli altri Troll si scostarono per fare posto al capo dei fuorilegge e al suo ospite che si avvicinavano.
Morgan si guardò intorno a disagio, circondato da quelle gigantesche creature. Non si era mai sentito così vulnerabile. Chandos non sembrava darsene cura; si sistemò dietro a Padishar, a qualche passo di distanza. Morgan sedette accanto a lui.
A questo punto i due capi si misero a parlare tra loro, ma Morgan non capiva una parola. La conversazione si svolgeva nella lingua gutturale dei Troll, di cui non sapeva nulla. Padishar

sembrava perfettamente a suo agio e s'interrompeva solo per riflettere su quello che aveva da dire. Molte parole sembravano grugniti, altre pesanti contumelie, tutto accompagnato da gesti decisi.
«Come mai Padishar parla la loro lingua?» sussurrò Morgan a Chandos.
L'altro non lo degnò di uno sguardo. «Qui nel Callahorn, abbarbicati alle montagne, conosciamo la vita più di voi», disse.
La fame minacciava di sopraffare Morgan, ma cercava di non pensarci e di tenersi eretto nonostante la stanchezza. Il colloquio proseguiva e Padishar si mostrava soddisfatto della piega che stava prendendo.
«Vogliono unirsi a noi» mormorò Chandos dopo un po', forse per ricompensare Morgan per la sua pazienza. Dopo poco aggiunse: «E non solamente questo gruppetto, ma ben ventuno tribù!». Cominciava ad esaltarsi. «Cinquemila uomini! Vogliono stringere un'alleanza!»
Anche Morgan esultò e chiese. «Con noi? Perché?»
Chandos non rispose immediatamente, facendo cenno a Morgan di attendere. Poi disse: «Il Movimento li aveva già contattati in passato, chiedendo la loro collaborazione. Ma i Troll non avevano aderito perché il movimento era troppo diviso. Recentemente hanno cambiato idea». Lanciò un breve sguardo a Morgan. «Dicono che Padishar ha unificato le diverse correnti, tanto che ora vogliono riconsiderare la proposta di allora. Stanno cercando un modo per rallentare l'avanzata della Federazione nei loro territori.» La voce roca era colma di soddisfazione. «Per tutte le ombre, potrebbe rivelarsi un gran colpo di fortuna!»
Axhind ora porgeva delle coppe e vi versava del liquido da una grossa anfora. Morgan prese la sua e ne studiò il contenuto. Era un liquido nero come la pece. Attese che il capo dei Troll e Padishar si scambiassero un brindisi, poi bevve. Dovette compiere uno sforzo enorme per non vomitare. Qualunque cosa fosse, sapeva di fiele.
Chandos colse l'espressione sul suo volto. «Latte di Troll» disse e sorrise.
Si scolarono la bevanda e Morgan scoprì che aveva annullato all'istante il suo appetito. Poi tutti si alzarono, Axhind e Padishar si strinsero la mano ancora una volta e i tre uomini del sud si allontanarono.
«Hai sentito?» chiese piano Padishar, mentre svanivano nel buio. Le stelle cominciavano ad ammiccare dal cielo e l'ultima luce del giorno stava svanendo. «Hai capito?»
«Ogni singola parola» replicò Chandos e Morgan annuì senza parlare.
«Cinquemila uomini! Potremmo sfidare le truppe migliori della Federazione con una forza del genere!» Padishar era estasiato. «Il Movimento potrebbe arrivare a circa duemila uomini, e anche di più contando anche i Nani!»

Colpì col pugno il palmo aperto, poi allargò le braccia e strinse con calore le spalle di Chandos e di Morgan. «Era ora che ci andasse bene qualcosa, non vi pare, ragazzi?»
Poi Morgan cenò da solo seduto a un tavolo accanto al fuoco, e gli tornò l'appetito al profumo che emanava dalle pignatte di stufato. Padishar e Chandos si erano allontanati per parlare di quello che era accaduto in assenza del capo, e Morgan non ritenne opportuno partecipare alla riunione. Si guardò intorno cercando Steff e Teel, ma non se ne vedeva traccia, e fu soltanto quando ebbe quasi finito di mangiare che Steff sbucò dalle tenebre e si lasciò cadere accanto a lui.
«Come è andata?» chiese il Nano con aria indifferente, evitando i saluti, con le mani strette intorno a un boccale di birra. Sembrava stremato.
Morgan gli raccontò brevemente i fatti della settimana precedente. Quando ebbe terminato, Steff si massaggiò la barba color cannella e disse: «Siete fortunati a essere ancora vivi». Il suo viso segnato dalle cicatrici sembrava sofferente; la luce fioca metteva in evidenza i segni del suo volto. «Sono successe strane cose durante la vostra assenza.»
Morgan spinse da parte il piatto e guardò Steff, in attesa.
Il Nano si schiarì la gola, guardandosi intorno prima di parlare. «Teel si è ammalata il giorno stesso della vostra partenza. L'hanno trovata svenuta sullo sperone, verso mezzogiorno. Respirava, ma non sono riuscito a svegliarla. L'ho portata dentro, avvolgendola nelle coperte, e sono restato accanto a lei per quasi tutta la settimana. Non ho potuto far nulla per aiutarla. E' rimasta stesa lì, più di là che di qua.»
Sospirò profondamente. «Credo che sia stata avvelenata.»
Fece una smorfia. «E' probabile. Molti nel Movimento non sopportano i Nani. Ma poi finalmente si è svegliata e ha vomitato; era così debole che non riusciva a muoversi. Le ho dato del brodo per farle riprendere le forze, e un po' per volta si è rimessa. Non sa spiegare che cosa le sia successo. L'ultima cosa che ricorda è che si stava chiedendo qualcosa su Hirehone...»
L'improvviso sussulto di Morgan lo fece interrompere. «Significa qualcosa per te, Morgan?»
Morgan annuì debolmente. «Forse. Ho creduto di vedere Hirehone a Tyrsis, dopo il nostro arrivo. Siccome non sarebbe dovuto esserci, ho pensato di essermi sbagliato. Ora non ne sono più tanto sicuro. Qualcuno ci ha denunciati alla Federazione. Potrebbe essere stato Hirehone.»
Steff scosse il capo. «C'è qualcosa che non va. Perché proprio Hirehone? Avrebbe potuto farci arrestare a Varfleet. Perché aspettare?» Il corpo massiccio ebbe un fremito. «Inoltre, Padishar si fida ciecamente di lui.»
«Forse» borbottò Morgan sorseggiando la birra. «Ma Padishar appena tornato ha chiesto immediatamente sue notizie.»
Steff rifletté per un momento, poi accantonò quel problema. «C'è dell'altro. Due giorni fa, la sentinella notturna ha trovato le guardie del versante sinistro ai bordi della roccia:

tutti morti, con le gole tagliate. Nessuna traccia dei responsabili.»
Distolse un attimo lo sguardo, poi tornò a guardare
Morgan. I suoi occhi erano pieni di ombre. «I montacarichi
erano tutti sollevati, Morgan.»
Si fissarono l'un l'altro. Morgan rabbrividì. «Allora è stato
qualcuno che era già qui.»
«Non lo so. Sembra probabile. Ma a quale scopo? E se
fosse stato qualcuno dall'esterno, come avrebbe fatto a salire
e a ridiscendere, senza i montacarichi?»
Morgan rifletteva con lo sguardo fisso nell'oscurità, ma senza
trovare risposta. Steff si alzò. «Ho pensato di metterti al
corrente. Padishar lo verrà a sapere per conto suo, immagino.»
Svuotò il boccale. «Devo tornare da Teel; non mi va di
lasciarla sola dopo quello che è successo. E' ancora molto
debole.» Si passò una mano sulla fronte ridacchiando. «Anch'io
non mi sento troppo bene.»
«Vai, allora» disse Morgan, alzandosi con lui. «Verrò a
trovarvi domattina. Ma ora ho disperatamente bisogno di dormire
per due giorni.» Esitò. «Sai dei Troll?»
«Se lo so?» Steff gli scoccò un sorriso. «Ho parlato con loro,
io e Axhind siamo vecchie conoscenze.»
«Bene. Un altro mistero. Me ne parlerai domani, d'accordo?»
Steff s'incamminò. «A domani, va bene.» Era quasi sparito
quando aggiunse: «Farai bene a guardarti le spalle, cavaliere».
Morgan Leah ci aveva già pensato per conto proprio.
Dormì bene quella notte, e si svegliò ristorato. Il sole del
mattino sfiorava le cime degli alberi, e cominciava a riscaldare
la giornata. Il campo dei fuorilegge ferveva d'attività più del
solito, e Morgan fu subito ansioso di scoprire che cosa stava
succedendo. Per un attimo pensò che i ragazzi della Valle
fossero tornati, ma scartò questa possibilità, perché in tal caso
lo avrebbero svegliato. Si buttò addosso i vestiti e s'infilò gli
stivali, arrotolò le coperte, si lavò, mangiò e andò al bordo
dello sperone. Scorse immediatamente Padishar, di nuovo vestito
con il suo abito cremisi, che gridava ordini ai suoi uomini.
Il capo lanciò un'occhiata a Morgan, vedendolo arrivare ed
esclamò: «Spero che il rumore non ti abbia svegliato!». Si
voltò a strillare istruzioni a un gruppo di uomini accanto ai
montacarichi, prima di continuare in tono normale: «Mi dispiacerebbe
averti disturbato».
Morgan borbottò qualcosa a mezza voce, ma s'interruppe
cogliendo un guizzo canzonatorio nel sorriso dell'altro. «Ah,
ah! Ti sto solo prendendo un po' in giro, cavaliere» lo rabbonì
Padishar. «Non cominciamo la giornata col piede sbagliato,
c'è troppo da fare. Ho mandato degli esploratori a perlustrare
il Parma Key, per essere certo di avere torto pensando che
laggiù ci sia qualcosa che non va, e ho mandato qualcuno a
sud in cerca di Hirehone. Staremo a vedere. Poi devo pensare
ai Troll. Sono tutti parenti, quelli là, così mi hanno detto.
Quello di ieri è stato solo il prologo. Oggi discuteremo il come
e il dove di ogni cosa. vuoi  venire?»

Morgan accettò. Allacciò il fodero che conteneva quanto restava della Spada di Leah, che portava più che altro per abitudine, e seguì Padishar lungo il bordo dello sperone, verso l'accampamento dove i Troll si stavano già riunendo. Mentre camminavano, domandò se ci fossero notizie di Par e di Coll. Niente. Si guardò intorno con ansia cercando Steff e Teel, ma non c'era traccia né dell'uno né dell'altra. Si ripromise di andare a trovarli più tardi.
Giunti dai Troll, Axhind abbracciò il capo dei fuorilegge, quindi salutò il cavaliere con un cenno solenne e una stretta di mano potente come il ferro e fece cenno a entrambi di accomodarsi. Qualche attimo dopo apparve Chandos con un gruppo di fuorilegge che Morgan non conosceva e l'incontro ebbe inizio.
Durò per tutto il resto della mattinata e per buona parte del pomeriggio. Ancora una volta Morgan non era in grado di seguire il discorso, e Chandos era troppo occupato a parteciparvi per prendersi cura di lui. Comunque Morgan ascoltò con attenzione, studiando i gesti dei Troll, cercando di indovinare i loro pensieri dietro quelle facce inespressive, ma senza successo. Avevano l'aspetto di giganteschi tronchi d'albero animati, a cui erano state date rozze forme umane, tanto perché potessero camminare su delle gambe. Alcuni ascoltavano e basta, e quelli che parlavano erano molto morigerati, persino Axhind. Dietro ogni loro azione c'era un grande risparmio di energia. Per un attimo Morgan si chiese come si comportassero in battaglia, concludendo che probabilmente lo sapeva già.
Il sole si spostava nel cielo e la luce si fece vivida per poi riabbassarsi, cancellando prima, e poi allungando le ombre, riempiendo il giorno di calore soffocante da cui tutti cercavano di difendersi. Ci fu una breve pausa per il pranzo, vennero distribuiti vino e birra, e ci fu anche una breve presentazione del cavaliere che rappresentava una buona referenza per il Movimento. Morgan rimase saggiamente silenzioso durante i colloqui. Sapeva di esservi stato ammesso per propaganda, non per intervenire. Era tardo pomeriggio quando comparve la staffetta, ansante e spaventata. Padishar vedendola assunse un'aria accigliata e si scusò per l'interruzione. Ascoltò il rapporto della staffetta, esitò, poi lanciò un'occhiata al cavaliere e gli fece un cenno. Morgan si alzò immediatamente.
Padishar congedò la staffetta appena Morgan li ebbe raggiunti.
«Hanno trovato Hirehone» disse piano, con calma.
«Giù, lungo il confine occidentale del Parma Key, vicino al sentiero che abbiamo seguito sulla via del ritorno. Morto.»
Distolse lo sguardo, imbarazzato. «La pattuglia che l'ha trovato dice che sembrava fosse stato rivoltato come un calzino.»
Morgan sentì la gola chiudersi, immaginando la scena.
«Che succede, Padishar?» chiese piano.
«Cerca di farmelo sapere quando l'hai scoperto, cavaliere. Intanto ti darò notizie ancora peggiori. Il mio sesto senso non mente mai. C'è un'armata della Federazione a meno di tre

chilometri da qui; è la guarnigione di Tyrsis, o non sono più il cocco della mia mamma.» Il viso severo s'illuminò di ironia. «Vengono proprio da noi, ragazzo. Neppure un attimo di incertezza nel loro cammino. In qualche maniera hanno scoperto dove siamo e sappiamo tutt'e due che cosa può essere successo, no?»

Morgan era esterrefatto. «Chi?» La parola era solo un mormorio. Padishar si strinse nelle spalle e rise piano. «Ha davvero importanza ormai?» Si guardò alle spalle. «E' ora di farla finita con questa storia. Non mi entusiasma raccontare ad Axhind e al suo clan cos'è successo, ma non mi va di fare il furbo. Se fossi in loro, me la batterei più svelto di una lepre.»

Ma i Troll erano di parere diverso. Al termine della riunione, Axhind e i suoi non sembravano avere nessuna intenzione di andarsene. Chiesero invece che venissero restituite loro le armi, un'incredibile accozzaglia di asce, picche e sciabole, e si misero con calma ad affilarne le lame. Sembrava che fossero ansiosi di menar le mani.

Morgan andò a cercare i Nani. Erano accampati in un boschetto di abeti piccolo e isolato, a un'estremità della base della roccia, dove una sporgenza formava un riparo naturale dalle intemperie. Steff lo salutò senza troppo entusiasmo. Teel era seduta, e il volto coperto dalla maschera non lasciava trapelare molto, anche se gli occhi lampeggiavano vivaci. Sembrava più forte, i capelli biondi spazzolati all'indietro, la mano decisa, mentre stringeva quella di Morgan. Lui le disse qualche parola, ma Teel non rispose quasi nulla. Il cavaliere li mise al corrente su Hirehone e sulle truppe della Federazione, Steff si limitò ad annuire; Teel non fece neppure questo. Morgan li lasciò, insoddisfatto del loro incontro.

Le truppe della Federazione arrivarono al calar della notte, sparpagliandosi nei boschi proprio sotto la roccia della Sporgenza, e iniziarono a raderli al suolo, con l'industriosa determinazione delle formiche. Sbucarono fuori dagli alberi; erano alcune migliaia, con le bandiere al vento e le armi scintillanti. Davanti a ogni compagnia si levava uno stendardo: vessilli neri con una striscia rossa e una bianca per i soldati regolari della Federazione, e con un muso ghignante di lupo per i Cercatori. Vennero innalzate le tende, riunite le armi in file ordinate, immagazzinate le provviste nelle retrovie, accesi i fuochi. Quasi immediatamente squadre di uomini iniziarono a costruire macchine d'assedio, e l'aria fu riempita dal rumore delle seghe che abbattevano gli alberi e delle asce che tagliavano i rami.

I fuorilegge li spiavano dall'alto, pronti a difendersi. Anche Morgan stava a guardare. Sembravano tutti rilassati, tranquilli. Erano solo trecento, ma la Sporgenza era una fortezza naturale che poteva resistere a un esercito cinque volte più numeroso. I montacarichi erano già stati fatti risalire in cima allo sperone e ora non c'era più modo di salire se non scalando la montagna. E sarebbe stato necessario arrampicarsi con le

mani, le corde, e gli uncini. Bastava un pugno di uomini per fermare quel tentativo.
Era buio pesto quando Morgan ebbe modo di parlare ancora con Padishar. Erano accanto ai montacarichi, sorvegliati da una guardia imponente e stavano guardando la vasta distesa di fuochi in basso. Gli uomini della Federazione continuavano a lavorare e il rumore saliva dalla foresta buia nell'aria immobile della notte.
«Devo ammettere che tutto questo fervore mi innervosisce» borbottò il fuorilegge con la fronte aggrottata.
Anche Morgan era preoccupato. «Anche se ci stringono d'assedio, come possono raggiungerci?»
Padishar scosse il capo. «Non possono. Ecco quello che mi dà da pensare.»
Restarono ancora un po' a guardare, poi Padishar guidò Morgan verso una zona appartata dello sperone e parlò sottovoce: «Non devo essere io a ricordarti che siamo stati traditi già due volte. Chiunque sia il responsabile, è ancora qui, tra noi. Se la Sporgenza sarà conquistata, credo che sarà per una spiata».
Si voltò verso Morgan, il volto forte e pensoso vicino a quello del cavaliere. «Farò la mia parte per sincerarmi che la Sporgenza resti sicura. Ma anche tu tieni gli occhi ben aperti, cavaliere. Potresti notare qualcosa di cui non mi accorgo perché sei nuovo del luogo. Sorveglia ogni movimento e ti sarò eterno debitore se scoprirai qualcosa.»
Morgan annuì senza parlare. La sua presenza avrebbe avuto uno scopo, giacché cominciava a sentirsi inutile. Era roso dal senso di vuoto provocato dalla perdita della sua spada; era distrutto per aver dovuto abbandonare Par e Coll; quest'incarico, se non altro, gli dava qualcosa su cui concentrarsi. Sentì gratitudine per Padishar.
Terminata la conversazione, andò dall'armiere e chiese una sciabola. Scelse quella che gli sembrò più adatta, tolse dal fodero la sua spada spezzata e la sostituì con quella nuova. Poi andò a cercare un fodero adatto alla Spada di Leah, lo tagliò per renderlo della misura giusta, ne richiuse il fondo e legò il fodero improvvisato alla cinta.
Per la prima volta dopo diversi giorni, si sentì in pace con se stesso.
Dormì bene anche se la Federazione continuò fino all'alba a organizzare l'assedio. Poi i lavori cessarono. Morgan si svegliò, sconcertato dal silenzio improvviso, si vestì, prese le armi e scese di corsa al bordo dello sperone. I fuorilegge si stavano preparando per la battaglia. Padishar era con loro insieme a Steff, a Teel e al contingente di Troll. Tutti osservavano in silenzio che cosa succedeva sotto di loro.
Le truppe della Federazione si stavano disponendo in plotoni e compagnie. Erano ben addestrate e ordinatissime. Accerchiarono la base della Sporgenza disponendosi da un lato all'altro, appena fuori dalla portata di balestre e fionde. Accanto

a loro vennero accatastate scale, corde e uncini. Le torri da assedio erano pronte, anche se si trattava di strutture rozze e alte appena un terzo delle pareti della roccia. I comandanti lanciavano ordini con sicurezza e un po' per volta i ranghi furono completi.
Morgan sfiorò Steff sulla spalla. Il Nano si guardò intorno con incertezza, annuì senza parlare e distolse lo sguardo.
Morgan si accorse con disappunto che Steff non era armato.
Le trombe squillarono e le file della Federazione si strinsero.
Poi ci fu di nuovo silenzio. I raggi del sole si riflettevano sulle armature e sulle lame, mentre a oriente il cielo si illuminava.
La rugiada luccicava sulle foglie e sulle piante, il canto degli uccelli si levò con gioia, il rumore di un corso d'acqua giungeva da lontano, e a Morgan Leah sembrò una qualsiasi delle mille mattine che aveva salutato quando ancora perlustrava le colline della terra natale durante le battute di caccia.
Poi, da dietro gli alberi, oltre le file di soldati, qualcosa si mosse. Rami e tronchi si scostavano rapidi, e si udiva un rumore di cortecce strofinate. I ranghi della Federazione si divisero improvvisamente in due, aprendo un varco di oltre cento metri. I fuorilegge e i loro alleati s'irrigidirono in attesa, mentre la foresta continuava a tremare all'avvicinarsi della cosa che nascondeva.
"Per tutte le ombre" mormorò Morgan tra sé.
La cosa emerse dalle ombre tremule. Era una creatura gigantesca, di dimensioni incredibili, un'apparizione che riuniva in sé tutte le cose più orribili e disgustose, un essere che persino le bestie immonde che si cibano di rifiuti avrebbero rigettato. Peli, tendini, ossa, e placche di metallo; metallo innestato nella carne, carne che nasceva dal metallo. Aveva l'aspetto di un crostaceo o di un verme deforme, ma non era né l'uno né l'altro. Avanzava con passo strascicato, gli occhi scintillanti rivolti in alto per cercare il ciglio dello sperone. Le tenaglie tintinnavano come coltelli e gli artigli graffiavano indifferenti la pietra ruvida.
Per un istante Morgan credette fosse una macchina. Poi si rese conto che era una creatura vivente.
«Sangue del demonio!» gridò Steff, riconoscendolo, con voce rauca e terrorizzata. «Hanno portato un Serpide!»
Avanzando ingobbito tra i ranghi delle truppe della Federazione, il Serpide veniva a stanarli.

Allora Morgan Leah si ricordò delle storie.
C'erano sempre state leggende sui Serpidi, racconti che venivano tramandati di padre in figlio, da una generazione all'altra. Venivano narrati sulle sue montagne e in molte parti delle Terre del Sud che aveva visitato. I grandi raccontavano a mezza voce le leggende dei Serpidi davanti ai boccali di birra, radunati attorno a fuochi notturni, e brividi di eccitazione e terrore correvano lungo la schiena dei ragazzini come Morgan, che ascoltavano ai margini del gruppo. Ma nessuno li

prendeva sul serio; infatti se ne parlava con lo stesso tono di voce riservato alle più pazze invenzioni, come i Messaggeri del Teschio o le Mortombre e altri mostri di tempi ormai completamente dimenticati. Ma nonostante l'incredulità degli abitanti delle Terre del Sud, i Nani delle Terre dell'Est giuravano sull'esistenza dei Serpidi.
Steff era uno di questi; e dopo tanti anni, Morgan aveva nuovamente udito da lui le storie dei Serpidi, non come leggende, ma come verità. Erano reali, insisteva.
Era stata la Federazione, raccontava Steff, a creare i Serpidi. Un centinaio di anni prima, quando la guerra contro i Nani si era arenata nelle zone selvagge dell'Anar, quando le truppe delle Terre del Sud erano state bloccate dalla foresta, dalle montagne e dalla giungla di cespugli e rocce che impedivano loro di affrontare o intrappolare il nemico, la Federazione aveva creato i Serpidi. I Nani a un certo punto avevano contrapposto all'offensiva della Federazione la loro incredibile capacità di resistenza; determinati a non lasciarsi catturare, stancarono l'invasore con continue sortite fino a cacciarli dal loro paese. Dai rifugi fortificati nel labirinto di canyon e gole delle Montagne del Corvo, dalle grotte delle foreste circostanti, i Nani avevano tenuto testa alle truppe meglio addestrate ed equipaggiate della Federazione. I mesi passavano e la Federazione non la spuntava, quando fecero la loro apparizione i Serpidi.
Nessuno sapeva con certezza da dove giungessero. Alcuni affermavano che si trattava semplicemente di macchine costruite dagli ingegneri della Federazione; dotate di una forza terrificante, invincibile, ma senza capacità di pensare, si credeva che la loro unica funzione fosse sterminare i Nani. Altri dicevano che non esistevano macchine in grado di fare quello di cui erano capaci i Serpidi. Altri ancora mormoravano che erano un'opera della magia. Qualunque fosse la loro origine, i Serpidi si erano materializzati nelle terre selvagge dell'Anar centrale e avevano iniziato la caccia. Nulla poteva fermarli. Seguivano le tracce dei Nani e una volta individuati li distruggevano senza pietà. La guerra terminò in poco più di un mese; le truppe dei Nani erano state annientate, la spina dorsale della resistenza era a brandelli.
In seguito i Serpidi svanirono misteriosamente come erano apparsi, quasi fossero stati inghiottiti dalla terra. Rimasero solo le storie, che di voce in voce si facevano più angosciose e vaghe, perdendo con il passare del tempo la forza della verità, finché solo i Nani conservarono la certezza della loro esistenza.
Morgan continuava a guardare in basso, mentre le leggende della sua infanzia gli riaffioravano alla memoria, poi si sforzò di distogliere lo sguardo dal burrone, dall'incubo, e guardò Steff. Il Nano lo guardava a sua volta, voltato come se fosse sul punto di fuggire, con la faccia sconvolta.
«Un Serpide, Morgan. Un Serpide, dopo tutti questi anni. Tu sai che significa?»

Morgan non aveva tempo per le congetture. Padishar Creel era arrivato improvvisamente al suo fianco, avendo udito il Nano parlare. Afferrò le spalle di Steff e lo tirò a sé, sollevandolo all'altezza della sua faccia. «Dimmi subito tutto quello che sai di quella cosa!»
«E' un Serpide» ripeté Steff con voce piatta come se il solo nome significasse tutto.
«Sì, sì, fantastico!» sbottò Padishar con impazienza. «Non mi importa che cos'è! Voglio sapere come fermarlo!»
Steff scosse lentamente il capo, come per schiarirsi le idee. «Non lo puoi fermare. Non esiste un modo per farlo.»
Gli uomini che erano lì accanto cominciarono a mormorare sentendo le parole del Nano, in preda a un folle terrore. Morgan era sconvolto: non aveva mai udito Steff così arreso.
Guardò Teel, che aveva allontanato Steff da Padishar, con gesto protettivo, e dietro la maschera i suoi occhi erano schegge di roccia.
Padishar li ignorò e si voltò verso i suoi uomini. «Restate dove siete!» ruggì furibondo a quelli che, borbottando, cercavano di allontanarsi. I mormorii cessarono all'istante. «Spellerò vivo il primo codardo che non obbedisce!»
Lanciò a Steff un'occhiata sprezzante. «Non c'è modo di fermarlo, vero? Non per te, forse, anche se avrei creduto il contrario. Ti facevo migliore, Steff.» La voce era bassa, controllata.
«Nessun modo? C'è sempre un modo!»
Dal basso salì un rumore e tutti si ritrassero dal parapetto. Il Serpide aveva raggiunto la base della roccia e stava cominciando a salire, aggrappandosi a fessure e interstizi dove mani e piedi umani non avrebbero mai potuto farcela. Il sole si rifletteva sulle placche dell'armatura del Serpide e i suoi muscoli si raggrinzivano come vermi. I tamburi della Federazione avevano cominciato a rullare a ritmo regolare, come a sottolineare l'incedere del mostro.
Padishar saltò temerariamente sul muro di difesa. «Chandos! A me una dozzina di arcieri, subito!»
Gli arcieri apparvero immediatamente e scagliarono sul Serpide una pioggia di frecce senza però riuscire a farlo rallentare. Le frecce rimbalzavano sulla sua armatura, e quelle che affondavano nella sua carne non ebbero effetto. Persino gli occhi del mostro, quelle disgustose orbite vacue che seguivano pigramente i movimenti del corpo, sembravano impenetrabili.
Padishar fece ritirare gli arcieri. Dai ranghi della Federazione si alzò un grido d'esultanza seguito da un canto al ritmo dei tamburi. Il capo dei fuorilegge fece avanzare i lancieri, ma anche le punte di ferro delle pesanti aste non riuscirono a rallentare il mostro. Si spezzarono sulle rocce mentre il Serpide avanzava.
Vennero portati dei pesanti macigni e furono fatti rotolare oltre il bordo della roccia. Parecchi colpirono in pieno il Serpide, altri solo di striscio, ma con lo stesso risultato: continuava la sua marcia. A questo punto, per paura e per impotenza

i mormorii ripresero. Padishar urlò rabbioso di tacere, ma la situazione stava diventando insostenibile. Fece portare dei cespugli a cui diede fuoco e li fece lanciare sul Serpide: nessun risultato. Furibondo, ordinò di portare un barile di olio da cucina che sparse lungo la parete rocciosa, poi lo incendiò. L'olio arse crudelmente contro la roccia nuda, avviluppando il Serpide in una nube di fumo nero e fiamme. Dai ranghi della Federazione si levò un grido e i tamburi tacquero. Il calore salì soffocante nell'aria mattutina, tanto che i difensori furono costretti ad arretrare. Anche Morgan si ritirò, insieme a Steff e a Teel. Il volto di Steff era pallido e segnato, e sembrava stranamente disorientato. Morgan lo aiutò ad allontanarsi, incapace di immaginare che cosa fosse accaduto all'amico.

«Stai male?» chiese in un sussurro, mentre lo faceva sedere. «Steff, che c'è?»

Ma l'altro non sapeva cosa rispondere. Si limitò a scuotere il capo. Poi, con fatica, disse: «Il fuoco non lo fermerà. E' già stato tentato, Morgan. Non funziona».

Aveva ragione. Quando le fiamme e il calore si calmarono, i difensori tornarono sul ciglio della parete e videro il Serpide avanzare con regolarità: ormai era quasi a metà strada, bruciacchiato e annerito come la roccia a cui si aggrappava, ma senza altri danni. I tamburi e i canti dei soldati della Federazione ripresero in un crescendo frenetico , che avvolgeva tutta la Sporgenza.

I fuorilegge erano disperati. Si formarono gruppetti di gente che discuteva ed era ormai chiaro che nessuno credeva che il Serpide potesse essere fermato. Che cosa potevano fare, quando li avrebbe raggiunti? Si era dimostrato invulnerabile a lance e frecce; poteva essere fermato dalle spade? I fuorilegge non avevano difficoltà a indovinarlo.

Solo Axhind e i suoi Troll sembravano indifferenti a quello che stava succedendo. Erano appostati, con le armi in pugno, a protezione di uno sperone che scendeva dalla roccia principale alla parete: un'isola di tranquillità in mezzo al tumulto.

Non parlavano. Non sembravano nervosi. Osservavano Padishar Creel, evidentemente in attesa di vedere quale sarebbe stata la mossa successiva.

Padishar non li fece attendere. Aveva notato qualcosa che nessuno aveva visto, e questo gli diede un guizzo di speranza. «Chandos!» chiamò, e mentre avanzava lungo il parapetto spingeva i suoi uomini per farli tornare alle postazioni. Il corpulento e barbuto luogotenente si presentò. «Porta tutto l'olio che abbiamo, da cucina, da macchina, di qualsiasi tipo! Non perdere tempo con le domande, obbedisci!»

Chandos richiuse la bocca e filò via. Padishar ridiscese lungo la linea difensiva diretto verso Morgan e i Nani. «Presto, uno ai montacarichi!» gridò, superandoli. Poi si fermò. «Steff, come se la cavano quei Serpidi sulle superfici scivolose? Come si aggrappano?»

Steff lo fissò con sguardo vacuo, quasi la domanda fosse troppo difficile per lui. «Non lo so.»
«Ma devono aggrapparsi per salire, vero?» chiese l'altro. «Che succede se non ci riescono?»
Filò via senza aspettare la risposta. La mattinata si era fatta torrida e Padishar sudava. Si tolse la casacca gettandola via, furioso. Prese a uno dei suoi una cintura, scelse un'ascia dal manico corto, la infilò in uno dei ganci della cintura e s'incamminò verso i montacarichi. Morgan lo seguiva, cominciando a capire il piano del fuorilegge. Chandos arrivò di corsa dalle caverne seguito da un gruppetto di uomini che reggeva dei barili di diverse dimensioni.
«Caricateli» ordinò Padishar. Poi posò le mani sulle larghe spalle del luogotenente. «Io scendo con il montacarichi e scarico l'olio addosso alla bestia.»
«Padishar!» Chandos era inorridito.
«Ascoltami. Il Serpide non può arrivare quassù se non riesce ad arrampicarsi e non può arrampicarsi se non si aggrappa. L'olio renderà tutto così scivoloso che quel bestione non potrà più muoversi. Potrebbe persino cadere.» Sogghignò. «E questo non sarebbe un bel finale?»
Chandos scosse la testa terrorizzato. I Troll si erano avvicinati per ascoltare. «Credi che la Federazione ti permetterà di arrivare laggiù? I loro arcieri ti faranno a pezzi!»
«No, se li tieni a bada non lo faranno.» Il sorriso svanì. «Inoltre, amico mio, che altra scelta abbiamo?»
Saltò sul montacarichi, accovacciandosi dietro la balaustra per ridurre il bersaglio al nemico. «Cercate solo di non farmi cadere» gridò, stringendo con forza l'ascia.
Il montacarichi cominciò a calare; Chandos lo azionava con cautela, per portarlo sopra al punto in cui il Serpide stava lentamente salendo. Un ululato salì dalle truppe della Federazione quando videro quello che stava accadendo e le file di arcieri avanzarono. Gridando si lanciarono all'assalto. Subito nuove file di soldati si affrettavano a prendere la mira: le frecce andavano a fracassarsi sulla parete rocciosa, intorno al montacarichi. I fuorilegge risposero al fuoco.
Erano state fatte avanzare le catapulte, e grossi massi vennero scagliati contro la parete alle spalle della fragile piattaforma, mentre i tiratori scelti della Federazione cercavano di aggiustare il tiro. Una gragnuola di pietre martellò il montacarichi, facendolo sbandare contro la parete. Il legno si scheggiò.
Proprio sotto alla piattaforma, il Serpide alzò lo sguardo. Morgan Leah dal bordo dello sperone osservava inorridito, con Steff e Teel. Il montacarichi girò su se stesso, come in balia di un forte vento.
«Tenetelo!» urlò Chandos agli uomini addetti alle corde, voltandosi sgomento. «Tenetelo fermo!»
Ma lo stavano perdendo. Le corde scivolarono e lo sforzo per trattenerle trascinò i manovratori verso il bordo della roccia, dove tentarono disperatamente di fermarsi. Le frecce della

Federazione colpirono lo sperone e due manovratori caddero. Nessuno prese il loro posto, incerti sul da farsi, nella confusione della battaglia. Chandos con gli occhi sbarrati, si voltò a guardare: le corde scivolarono ancora un poco.
"Non riescono a trattenerle!" pensò Morgan, inorridito. Schizzò avanti, urlando per la disperazione. Ma Axhind era stato più veloce. Con una rapidità che sfidava le sue dimensioni, il Maturen dei Kelktic Rock balzò tra i fuorilegge inermi e afferrò la corda con le mani. Gli altri uomini che la tenevano caddero all'indietro, confusi. Da solo, il gigantesco Troll teneva il montacarichi e Padishar Creel. Poi apparve un altro Troll, e quindi ancora altri due. Tenendosi l'uno all'altro, tirarono indietro la corda, mentre Chandos urlava istruzioni stando sul bordo.
Morgan tornò a guardare sotto lo sperone. Il Parma Key si stendeva come un mare verde scuro che svaniva nel cielo mattutino, azzurro, infinito, pieno di dolci profumi. La Sporgenza, per contrasto era come un'isola caotica. Alla base della roccia i soldati della Federazione giacevano a mucchi, morenti; le file ordinate ridotte a brandelli, le formazioni sparpagliate, nella fretta di attaccare. Le catapulte lanciavano i loro proietTiili  e le frecce volavano in ogni direzione. Il montacarichi dondolante era ancora appeso alla corda, come un frammento di esca; apparentemente a soli pochi centimetri dalla mostruosità nera che continuava la sua ascesa.
Poi d'un tratto, quasi inaspettatamente, Padishar Creel si alzò e fracassò con l'ascia il primo barile, versandone il contenuto lungo la parete rocciosa e sul Serpide. La testa e il busto della creatura si inzupparono di liquido scintillante e il Serpide si fermò. Seguì il contenuto di un secondo barile, e poi di un terzo. Il Serpide e la roccia erano coperti di grasso. Le frecce della Federazione fischiavano intorno a Padishar, che adesso era allo scoperto. Poi venne colpito una, due volte, e cadde.
«Tiratelo su!» urlò Chandos.
I Troll per risposta diedero uno strattone, mentre i fuorilegge che osservavano la scena, ululando di rabbia, scagliarono una raffica di colpi tra i ranghi dei soldati della Federazione.
Non si sa come, Padishar fu di nuovo in piedi e riuscì a scaricare l'olio degli ultimi due barili. La bestia restò aggrappata dov'era, senza muoversi, mentre l'olio le scorreva addosso, in rivoli luccicanti che colavano sulla parete rocciosa nel bagliore accecante del sole mattutino.
Una catapulta colpì in pieno il montacarichi e lo fece a pezzi. I fuorilegge sullo sperone urlarono vedendo la piattaforma andare in frantumi. Ma Padishar non cadde; si aggrappò alla corda e rimase lì appeso, esposto alle frecce e ai sassi, un bersaglio perfetto. Perdeva sangue dal petto e dalle braccia, e i muscoli del corpo erano tesi nello sforzo di non mollare la presa.
La corda venne issata in tutta fretta e Padishar Creel raggiunse il bordo dello sperone; i suoi uomini lo afferrarono per

portarlo in salvo. Per un attimo la battaglia venne dimenticata. Invano Chandos urlava di non abbandonare i posti: i fuorilegge lo ignoravano e si accalcavano intorno al loro capo. Poi Padishar si mise in piedi, sanguinante: aveva una freccia conficcata nella spalla destra e un'altra che spuntava dal fianco sinistro; il volto pallido era una maschera di dolore. Con la mano spezzò di netto in due la freccia nel fianco e con la faccia contratta strappò l'asticciola.
«Tornate alla parete» ruggì. «Subito!»
I fuorilegge si dileguarono. Padishar raggiunse Chandos e barcollando si sporse dal parapetto per scrutare giù, verso il Serpide.
La creatura era ancora appesa alla parete, immobile, come fosse stata incollata alla roccia. Gli arcieri della Federazione e le catapulte continuavano i tiri di sbarramento verso le difese dei fuorilegge, ma senza impegno, perché erano concentrati sulla sorte del mostro.
«E cadi, bastardo!» urlò Padishar, furibondo.
Il Serpide cercò di muoversi spostandosi leggermente sulla destra, per evitare i luccicanti rivoli d'olio. Gli artigli grattavano la superficie, mentre si incurvava e si contorceva per non mollare la presa. L'espediente funzionava: la creatura cominciava a indebolirsi, dapprima lentamente, poi con più rapidità, mentre uno dopo l'altro i suoi tentacoli slittavano sulla roccia. Un grido di costernazione si alzò dai ranghi della Federazione, un evviva da quelli dei fuorilegge. Ora il Serpide precipitava scivolando lungo una striscia d'olio che lo seguiva senza pietà, ricoprendo il suo corpo mostruoso. Poi si staccò dalla parete e cadde rotolando a capofitto, crollando al suolo in uno schianto di metallo e di ossa. Da terra si alzò una gigantesca nube di polvere e tutta la parete della roccia tremò per l'impatto.
Il Serpide giaceva alla base della roccia: una massa tremolante coperta di grasso.
«Così va meglio!» sospirò Padishar Creel e cadde, stremato, con gli occhi chiusi.
«L'hai fatto fuori!» esclamò Chandos, accovacciandosi accanto a lui. Sogghignava e anche, Morgan, in piedi vicino a loro, si accorse di sorridere.
Ma Padishar si limitò a scuotere il capo. «Non ho fatto proprio niente. Questo era l'incubo di oggi. Domani avremo un'altra sorpresa, e abbiamo finito l'olio!» Aprì gli occhi scuri. «Tiratemi fuori questa freccia, così potrò dormire un po'.»
Per quel giorno la Federazione non attaccò più. Fece arretrare le truppe fino ai margini della foresta, per occuparsi dei morti e dei feriti. Solo le catapulte rimasero in azione e di tanto in tanto lanciavano verso il cielo i loro proietTiili , ma i tiri erano troppo corti e gli assalti si rivelarono più una seccatura che un pericolo reale.
Purtroppo il Serpide non era morto. A un certo punto parve riprendersi e si voltò lentamente sulle zampe per poi allontanarsi

tra le ombre protettive del Parma Key. Era impossibile diagnosticare la gravità del suo stato, ma nessuno era disposto a giurare che non avrebbe più dato guai.
Padishar Creel fu medicato, fasciato e messo a letto. Era debole per la perdita di sangue e soffriva molto, ma sarebbe guarito. Anche mentre Chandos si occupava di lui, Padishar continuava a dare istruzioni per la difesa della Sporgenza. Era necessario costruire un'arma speciale. Morgan sentì Chandos che ne parlava mentre metteva insieme un gruppo di uomini scelti per la messa a punto di quest'arma misteriosa. I lavori iniziarono quasi immediatamente, e quando Morgan chiese che cosa stessero montando, Chandos parve restio a parlarne.
«Lo vedrai quando sarà finito, cavaliere» rispose seccamente. «Non ti preoccupare.»
Morgan obbedì, ma solo perché non aveva altra scelta. Non sapeva che cosa fare e si mise in cerca di Steff che trovò avvolto nelle coperte, febbricitante. Teel osservò con sospetto il cavaliere che metteva una mano sulla fronte di Steff: era come un cane da guardia e ormai diffidava di tutti. Morgan non poteva davvero biasimarla. Parlò con Steff un attimo, ma il Nano aveva quasi perso conoscenza. Lasciarlo riposare sembrava la cosa migliore. Il cavaliere si alzò, lanciò un ultimo sguardo a Teel, sempre gelida, e si allontanò.
Passò il resto della giornata andando avanti e indietro tra le fortificazioni e le caverne, sorvegliando le truppe della Federazione e la creazione dell'arma segreta, Padishar e Steff. Non poteva fare granché e le ore della tarda mattinata e del pomeriggio trascorsero lentamente. Morgan si chiese ancora una volta di che uTiili tà poteva essere, intrappolato nella Sporgenza con i fuorilegge, lontano da Par e da Coll e dalle cose veramente importanti. Che cosa poteva fare per ritrovare i ragazzi della Valle? Certamente non avrebbero tentato di arrivare al Parma Key, ora che le truppe della Federazione stringevano d'assedio la Sporgenza. Damson Rhee non l'avrebbe mai permesso. O forse sì? D'un tratto Morgan ebbe un lampo: forse Damson conosceva un modo sicuro per farlo. Questo gli diede da pensare. E se ci fosse stata più di una via per arrivare alla Sporgenza? Doveva esserci per forza. Anche con mezzi di difesa così potenti, Padishar Creel non avrebbe mai corso il rischio di restare intrappolato contro le montagne nel caso il nemico fosse riuscito ad aprirsi un passaggio. Doveva aver previsto una via di fuga. sia per uscire, sia per entrare.
Decise di scoprirlo. Ma era ormai quasi buio quando se ne presentò l'occasione. Padishar si era finalmente risvegliato e Morgan lo trovò seduto sul bordo del letto, bendato, con macchie di sangue che spiccavano vivide sulla pelle graffiata; stava studiando con Chandos una serie di schizzi. Chiunque nel suo stato avrebbe cercato di dormire per recuperare le forze; lui sembrava pronto per la battaglia. I due uomini alzarono lo sguardo mentre Morgan si avvicinava e Padishar ripose i disegni nascondendoli accuratamente. Morgan esitò.

«Cavaliere» lo salutò l'altro. «Vieni a sederti vicino a me.»
Sorpreso, Morgan si avvicinò e si sedette su una cassa da imballaggio piena di attrezzi. Chandos fece un cenno con il capo, si alzò senza una parola e uscì.
«Come sta il nostro amico, il Nano?» chiese Padishar, con un'aria un po' troppo disinvolta. «Meglio?»
Morgan l'osservò. «No. Ha davvero qualcosa che non va, ma non so che cosa sia. Non ti fidi di nessuno, vero? Neppure di me.»
«Soprattutto non di te.» Padishar sorrise con aria disarmante, poi il sorriso svanì, rapido come un batter di ciglia. «Non posso più fidarmi di nessuno. Sono accadute troppe cose perché possa permettermelo.» Si mosse e subito fu trafitto dal dolore. «Allora, dimmi perché sei qui. Hai scoperto qualcosa?»
Per la verità, nell'eccitazione della giornata, Morgan aveva scordato il compito che Padishar gli aveva assegnato, vale a dire investigare sul traditore. Non ebbe il coraggio di confessarlo e si limitò a scuotere il capo.
Disse: «Vorrei chiederti una cosa, a proposito di Par e di Coll Ohmsford. Credi che Damson Rhee stia cercando di portarli qui nonostante la situazione? C'è un altro accesso alla Sporgenza?». Seguì un lungo silenzio, e Morgan si sentì raggelare, rendendosi conto solo a questo punto delle implicazioni di quella domanda.
Inspirò a fondo. «Non sto chiedendo dov'è, ma solo se...»
«Ho capito quello che stai chiedendo e perché» disse l'altro, arginando le spiegazioni di Morgan. Il volto severo s'increspò intorno agli occhi e alla bocca. Per un istante Padishar rimase in silenzio, studiando il cavaliere. «In effetti, c'è un'altra via» disse alla fine. «Hai indovinato. Ne sai comunque abbastanza di tattica per sapere che un covo deve sempre avere più di una via di entrata o di uscita.»
Morgan annuì senza parlare.
«Allora, cavaliere, posso solo aggiungere che Damson non metterà in pericolo la vita dei ragazzi della Valle cercando di portarli qui mentre la Sporgenza è stretta d'assedio. Li terrà al sicuro a Tyrsis o nel posto che riterrà più opportuno.»
Tacque, gli occhi chiusi su pensieri segreti. Poi disse: «Nessuno, a parte Damson, Chandos e me conosce l'altra via, ora che Hirehone è morto. Meglio che le cose restino così, finché non verrà scoperto il traditore, non credi? Non vorrei proprio che la Federazione entrasse dalla porta posteriore, mentre siamo impegnati a tenere chiusa quella principale».
Fino a quel momento Morgan non aveva considerato la possibilità che questo accadesse. Era un pensiero agghiacciante.
«La porta posteriore è sicura?» chiese con ansia.
Padishar increspò le labbra. «Molto sicura. Ora vai a cenare, cavaliere. E ricordati di tenere gli occhi aperti.»
Tornò a studiare i suoi disegni. Morgan esitò un momento, pensando di aggiungere ancora qualcosa, poi si voltò e uscì.
Quella sera, mentre la luce del giorno stemperava nel buio

e le stelle cominciavano ad affacciarsi, Morgan si ritrovò solo; andò a sedersi in un boschetto di pioppi tremuli che schermavano una piccola radura erbosa, e da lì scrutò la valle del Parma Key fino all'orizzonte da cui lentamente sorgeva la luna; poi riordinò i suoi pensieri. Ora l'accampamento era tranquillo, a parte qualche suono soffocato proveniente dalla grande caverna dove lavoravano all'arma segreta di Padishar. Archi e catapulte erano inattivi, e sia i soldati della Federazione sia gli uomini del Movimento erano addormentati o persi nelle loro riflessioni personali. Padishar e Chandos erano a colloquio con i Troll e questa volta Morgan non era stato invitato all'incontro, Steff riposava; la febbre non era aumentata, ma gli mancavano le forze e lo stato generale non era migliorato. Morgan non aveva nulla da fare, nulla con cui occupare il tempo, a parte dormire o pensare, e aveva scelto la seconda alternativa.

Morgan sapeva di essere intelligente. Doveva ammettere di avere ereditato questo dono dai suoi antenati, uomini come Menion e Rone Leah, ritenuti ai loro tempi degli eroi. Ma era anche vero che con duro esercizio aveva limato e perfezionato questa dote. La Federazione gli aveva offerto l'oggetto su cui mettere a punto la sua abilità. Gran parte della sua giovinezza era stata consumata alla ricerca di beffe ai danni degli ufficiali federativi che occupavano e governavano la sua patria, nella speranza che un giorno, estenuati di fronte alla loro impotenza e al loro insuccesso, si sarebbero fatti cacciare da Leah. Era molto abile in questo gioco, forse il migliore in assoluto. Conosceva tutti i trucchi possibili, e altri ne inventava. Quando si presentava l'occasione sapeva dimostrarsi più previdente e più furbo di chiunque altro.

Sorrise tristemente. Lui era sempre stato convinto delle sue capacità, ma adesso era giunto il momento di dimostrarle. Dovevano scoprire come mai la Federazione conosceva in anticipo i loro piani, perché erano stati traditi i fuorilegge, i ragazzi della Valle, la piccola compagnia di Culhaven e gli altri collegati a quella disavventura, e chi era il traditore. Poteva trovare le soluzioni con il ragionamento.

Appoggiò il corpo sottile alla base erbosa di un vecchio tronco contorto, sollevò le ginocchia quasi fino al petto, e rifletté sui dati che possedeva.

La lista di tradimenti era lunga. Qualcuno aveva informato la Federazione quando Padishar li aveva condotti a Tyrsis a recuperare la Spada di Shannara. Qualcuno aveva scoperto il loro piano e li aveva denunciati al comandante delle guardie della Federazione prima del loro arrivo. Il comandante aveva detto a Padishar che era uno di loro. Poi l'esercito era stato informato di dove si trovava la Sporgenza, evidentemente da qualcuno che sapeva dov'era e come arrivarci.

A pensarci bene, le spiate erano cominciate prima. Ora era pronto a giurare che lo Gnawl fosse stato messo sulle loro tracce da qualcuno, così come l'Ombrato sul Gruppo del Toffer

doveva essere stato informato di dove gli Gnomi Ragno avrebbero potuto prendere Par; forse i tradimenti risalivano addirittura a Culhaven.
Allora qualcuno li aveva inseguiti fin da Culhaven?
Scartò immediatamente quella possibilità. Nessuno poteva portare a termine un'impresa del genere.
Ma l'enigma si complicava. Aveva intravisto a Tyrsis Hirehone, che poi era stato assassinato nel Parma Key. Inoltre c'era la strage delle guardie, con i montacarichi bloccati in cima allo sperone. Che cosa avevano a che fare questi fatti con tutto il resto?
Lasciò che tutti gli elementi vagassero liberamente nella sua mente per qualche minuto, sperando di scoprire qualcosa che gli era sfuggito. Gli uccelli notturni lanciavano il loro richiamo dall'oscurità del Parma Key, e il vento caldo e profumato soffiava dolcemente sul suo volto. Non gli veniva in mente altro; prese allora in considerazione a turno i diversi elementi, cercando di inquadrarli in uno schema, nel tentativo di ricavarne un disegno comprensibile. I minuti passavano e i pezzi si rifiutavano di andare al loro posto.
Mancava qualcosa.
Si fregò le mani. Avrebbe tentato un altro approccio. Avrebbe eliminato tutti gli elementi che non combaciavano con gli altri. Fece un profondo respiro per rilassarsi.
Nessuno poteva averli seguiti per tutto quel tempo. Dunque doveva essere qualcuno del gruppo. Uno di loro. Ma se c'era un responsabile per la comparsa dello Gnawl e dell'Ombrato, come per tutto quello che era successo dalla loro alleanza con i fuorilegge, allora non poteva che essere uno dei membri della compagnia originaria, Par, Coll, Steff, Teel, o lui stesso; cominciò col prendere in considerazione Teel, perché ne sapeva meno sul suo conto che su tutti gli altri. Non poteva convincersi che fossero i ragazzi della Valle o Steff. Ma perché Teel?
In fondo, non aveva sofferto tanto quanto Steff?
Inoltre, cosa c'entrava Hirehone con tutto questo? Perché erano stati uccisi gli uomini di guardia al montacarichi?
Ma certo! Erano stati uccisi per permettere a qualcuno di entrare o uscire dal campo dei fuorilegge senza essere visto. Era logico. Ma le piattaforme erano in alto. Dovevano essere stati uccisi dopo avere portato qualcuno al campo, qualcuno che voleva nascondere la sua identità.
Ripassò tutta la lista dei sospetti. Ogni elemento conduceva a Hirehone. Hirehone era la chiave. E se fosse stato proprio lui quello che aveva visto a Tyrsis? E se veramente li avesse traditi, consegnandoli alla Federazione? Ma Hirehone non era più tornato alla Sporgenza, dopo averla lasciata. E allora come aveva potuto uccidere le guardie? E soprattutto perché sarebbe stato ucciso? E da chi? Poteva essere coinvolto più di un traditore: Hirehone e qualcun altro.
Qualcosa scattò nella mente di Morgan.
Morgan Leah si spostò in avanti, folgorato. Chi era il loro

vero nemico? Non la Federazione, ma gli Ombrati. Non aveva forse detto così lo spettro di Allanon? Non li aveva forse messi in guardia? E gli Ombrati potevano assumere il corpo e il comportamento di chiunque. O almeno i più pericolosi tra loro erano in grado di farlo. L'aveva detto Cogline.
Morgan sentì il polso farsi più rapido e il volto arrossarsi di eccitazione. Non dovevano vedersela con un essere umano, ma con un Ombrato! Improvvisamente tutti i pezzi del rompicapo andavano a posto. Un Ombrato poteva essersi nascosto tra loro, senza che lo sapessero. Un Ombrato poteva aver evocato lo Gnawl, poteva aver informato un suo simile sul Gruppo del Toffer, poteva essersi recato a Tyrsis prima della compagnia di Padishar, aver scoperto lo scopo della spedizione ed essere sgattaiolato via di nuovo prima del ritorno. Un Ombrato poteva avvicinarsi abbastanza. E poteva assumere le sembianze di Hirehone. No, non le sembianze, poteva essere Hirehone! E poteva averlo ucciso dopo che questi aveva assolto il suo compito, uccidendo le guardie del montacarichi perché avrebbero riferito di averlo visto, qualunque fosse il suo aspetto. L'Ombrato aveva svelato alle truppe della Federazione dov'era la Sporgenza e persino disegnato per loro il sentiero da seguire!
Ma chi? Non restava altro che determinare...
Morgan si lasciò scivolare di nuovo contro il pioppo, e improvvisamente trovò la soluzione. Sapeva chi era. Steff o Teel.
Doveva essere uno di loro. Erano i soli, a parte lui stesso, a essere con la compagnia fin dall'inizio, da Culhaven alla Sporgenza, poi a Tyrsis e ritorno. Teel era rimasta priva di conoscenza durante tutto il tempo che la banda di Padishar aveva trascorso a Tyrsis. Questo avrebbe potuto fornire a uno dei Nani, o più precisamente all'Ombrato che lo possedeva, l'opportunità di sgattaiolare via e di tornare. E comunque erano quasi sempre rimasti soli.
Si irrigidì, sotto il peso del sospetto che l'opprimeva. Per un istante credette di essere impazzito; avrebbe dovuto bloccarsi a quel punto del suo ragionamento e ricominciare da capo. Ma non poteva farlo, perché sentiva di essere vicino alla verità.
Il vento lo accarezzò e Morgan si avvolse più strettamente nel mantello, nonostante il tepore della notte. Restò immobile nell'ombra protettiva del suo rifugio, esaminando attentamente le conclusioni a cui era giunto, il ragionamento che aveva seguito, le ipotesi che lentamente stavano trasformandosi in verità. Nel campo dei fuorilegge c'era silenzio e poteva immaginare se stesso come l'unico essere vivente in tutta la vasta e scura distesa del Parma Key.
Steff o Teel?
L'istinto gli diceva che si trattava di Teel.

## 27

Erano trascorsi tre giorni da quando avevano deciso di tornare nell'Abisso per recuperare la Spada di Shannara, e finalmente Damson fece uscire i ragazzi della Valle dal magazzino

del negozio di attrezzi da giardino dove si erano rifugiati, e li guidò per le strade di Tyrsis. Par non riusciva a contenere oltre la sua impazienza. Avrebbe voluto andarsene immediatamente; secondo lui non c'era tempo da perdere. Ma Damson si era decisamente opposta. Era ancora troppo pericoloso. Le pattuglie della Federazione stavano setacciando la città. Dovevano aspettare. E Par si era rassegnato.

Anche ora che Damson giudicava i margini di rischio abbastanza limitati da permettere loro di avventurarsi per la città, aveva scelto una notte in cui qualsiasi persona ragionevole sarebbe rimasta al coperto: era una notte fredda come la morte e la città era avvolta in una coltre di nebbia e di pioggia che impediva di riconoscere qualcuno a più di un paio di metri di distanza. Le poche persone in giro sgattaiolavano velocemente per le strade vuote e lucide di pioggia verso il tepore delle loro case.

Damson si era procurata dei mantelli con il cappuccio, adatti a quel tempaccio, in cui si tenevano ben avvolti mentre avanzavano tra l'umidità e il silenzio. Gli stivali facevano un rumore sordo sulla pietra delle strade, echeggiando sgradevolmente nel silenzio assoluto. La pioggia scendeva dai cornicioni raccogliendosi nei canaletti fangosi e la nebbia s'incollava alla pelle, fredda e persistente. Come al solito percorsero vie secondarie, evitando la Strada di Tyrsis e le altre strade principali, dove le pattuglie della Federazione erano ancora di guardia, voltando per vicoli stretti che s'insinuavano come gallerie tra i quartieri incolori e sciatti dei poveri e dei senzatetto. Stavano andando a cercare Talpa.

«E' conosciuto con questo nome» aveva detto Damson subito prima di uscire. «Tutti quelli che vivono per la strada lo chiamano così, perché così vuole lui. Avrà certamente un nome vero, ma dubito che se ne ricordi. Il suo passato è un segreto ben custodito. Vive nelle fogne sotto Tyrsis, è un eremita. Non esce quasi mai alla luce. Il suo mondo è il ventre sotterraneo della città che conosce come nessun altro.»

«E tu pensi che se i sotterranei del palazzo reale di Tyrsis esistessero ancora Talpa li conoscerebbe?» chiese Par con insistenza.

«Sì.»

«Possiamo fidarci di lui?»

«Il problema non è se noi possiamo fidarci, ma se lui vorrà fidarsi di noi. Come ho già detto, è un eremita. Potrebbe anche decidere di non parlarci.»

Par replicò semplicemente: «Deve farlo».

Coll non aprì bocca. Aveva parlato poco per tutto il giorno, pronunciando sì e no una parola da quando avevano deciso di tornare nell'Abisso. Aveva buttato giù la notizia di quello che avrebbero fatto come s'ingoia una medicina che può guarire o uccidere e adesso sembrava che aspettasse le reazioni. Sapeva che era del tutto inutile discutere oltre la faccenda o litigare su quello che giudicava una follia, così aveva assunto una posizione fatalista, piegandosi all'inevitabilità della determinazione

di Par e alla sorte che sarebbe toccata loro, e si era chiuso in un guscio impenetrabile come il metallo.
Seguiva il gruppetto che avanzava nell'oscurità delle strade di Tyrsis, tenendosi vicino a Par come un'ombra, suscitando con il suo mutismo una reazione più provocatoria che conciliante.
A Par non piaceva provare sentimenti simili per il fratello, ma non poteva farci nulla. Coll aveva fatto la sua scelta. Non condivideva il progetto di Par, ma non si sarebbe mai dissociato. Sarebbero rimasti uniti nel bene e nel male, fino alla fine.
Damson li condusse a una stretta scalinata di pietra che si insinuava tra due costruzioni vuote e buie, per scendere verso l'oscurità. Par sentì un gorgoglio sordo d'acqua. Scesero con grande cautela sulle pietre scivolose, sostenendosi a un corrimano sgangherato e arrugginito. Giunti in fondo alla scala si ritrovarono in un cunicolo che correva parallelo a un canale di scolo. Lì scorreva dell'acqua che entrava da un tombino della strada soprastante.
Damson fece entrare i ragazzi della Valle nella galleria. Era buia e piena di odori sgradevoli. La pioggia svanì alle loro spalle. Damson si fermò per cercare qualcosa nel buio, poi mostrò una torcia con un'estremità coperta di pece, e riuscì ad accenderla con un pezzo di pietra focaia. La fiamma faceva quel tanto di luce da vedere a qualche passo di distanza. Creature invisibili sgattaiolavano silenziose nell'oscurità. L'acqua gocciolava dal soffitto, scorreva lungo le pareti e gorgogliava per il canale. L'aria era fredda e senza vita.
Giunsero a una seconda scala che scendeva più profondamente nelle viscere della terra. Il suono dell'acqua diventava sempre più debole, mentre persisteva lo scalpiccio degli animali delle fogne. Il gelo attanagliò i ragazzi della Valle che si avvolsero più strettamente nei loro mantelli. Le scale finirono e iniziò un altro corridoio, più stretto del precedente. Dovevano procedere accovacciati; l'umidità aveva lasciato il posto alla polvere. Avanzavano con regolarità e i minuti scivolavano via. Ormai erano nelle viscere della città, nel nucleo di roccia e terra su cui si ergeva Tyrsis. Par e Coll avevano perso completamente il senso dell'orientamento.
Giunti in fondo a un pozzo asciutto da cui saliva una scala di ferro, Damson si fermò. «Ci siamo» disse con calma. «Ancora qualche centinaio di metri e saremo in cima alla scala. Allora lo troveremo, o lui troverà noi. Mi ha portato qui una volta, molto tempo fa.» Esitò. «E' molto cortese, ma anche imprevedibile. Attenti a quello che direte.»
Li fece salire per la scala fino a una specie di pianerottolo da cui partivano alcuni corridoi. Lì era più caldo e meno polveroso, l'aria stagnante, ma non maleodorante. «Un tempo questi corridoi erano i rifugi dei difensori della città; alcuni conducono direttamente alle pianure.» I capelli rossi lampeggiarono mentre li scostava dal viso. «Statemi vicino.»
Imboccarono uno dei corridoi e cominciarono a percorrerlo.

La pece che ricopriva la torcia sfrigolava e faceva fumo. Il tunnel curvava intersecandosi con altri e attraversando passaggi puntellati da assi di legno; i ragazzi della Valle erano sempre più confusi. Ma Damson non esitò mai, sicura sulla via da seguire che ricostruiva con l'aiuto di segni nascosti e della sua memoria.

Alla fine entrarono nella prima di una serie di stanze intercomunicanti: erano grandi, con il soffitto a travi di legno e i pavimenti di pietra, le pareti tappezzate di arazzi; in fondo c'era un deposito di curiosi tesori. Ammassati in mucchi che andavano dal pavimento al soffitto, c'erano casse di vestiti vecchi, cumuli di mobili carichi di suppelletTiili , pile di fogli scritti quasi ridotti in polvere; e poi piume, monili e animali di pezza di ogni genere, forma e dimensione. Gli animali erano tutti sistemati con grande cura, alcuni in gruppi, altri allineati sugli scaffali e sui sofà, altri ancora messi a guardia degli scrittoi o delle soglie. Sparse qua e là c'erano armi arrugginite e cesti di giunco e paglia intrecciati.

Lampade a olio appese alle travi del soffitto e alle pareti riempivano la stanza di un vago bagliore, mentre il fumo che ne scaturiva veniva convogliato verso fori di aerazione che si intravedevano agli angoli della stanza, nella roccia soprastante.

I ragazzi della Valle si guardarono intorno in fremente attesa. Non c'era nessuno.

Damson non parve sorpresa. Li guidò in un'altra stanza dove troneggiavano un tavolo e otto sedie con alti schienali di quercia intagliata e invitò i ragazzi a sedere. Ogni sedia era occupata da un animale di pezza, e i ragazzi della Valle guardarono la fanciulla con aria interrogativa.

«Scegliete il vostro posto, e tenete in braccio l'animale che vi è seduto» suggerì mostrando loro che cosa intendesse. Scelse una sedia su cui stava un vecchio coniglio di velluto e se lo posò in grembo mentre si accomodava.

Coll la imitò, mentre fissava un punto della parete opposta, per niente sorpreso dalla stranezza della situazione. Par esitò, poi anche lui sedette, scegliendo per compagno un animale indefinibile, che poteva essere un cane o un gatto. Era un po' imbarazzato.

Restarono lì seduti senza parlare, guardandosi l'un l'altro. Damson cominciò ad accarezzare il pelo malconcio del suo coniglio. Coll era immobile come una statua. Par cominciava a perdere la pazienza; i minuti passavano e non succedeva niente.

Poi, una dopo l'altra, le luci si spensero. Par si alzò bruscamente in piedi, ma Damson disse: «Siediti e stai fermo».

Un'unica luce era rimasta accesa all'ingresso della prima stanza. Il chiarore giungeva a malapena al tavolo a cui erano seduti. Par aspettò che gli occhi si adattassero all'oscurità; quindi scoprì di avere di fronte un volto tondo, barbuto, comparso dal nulla. Occhi da furetto lo scrutavano, poi si volsero a cercare Coll, si chiusero un attimo, e fissarono ancora.

«Buona sera a te, Talpa» disse Damson Rhee.

Talpa sollevò leggermente il capo; comparvero il collo e le spalle; le mani e le braccia si appoggiarono al tavolo. Era tutto coperto di peli arruffati e bruni, eccetto il naso, le guance e la fronte che scintillavano come avorio alla luce fioca. La testa rotonda ruotò lentamente e le dita infanTiili  si intrecciarono, in un atteggiamento di soddisfazione.
«Buona sera a te, adorabile Damson» disse.
Parlava con voce da bambino, ma sembrava che venisse dal fondo di un barile o da sotto un velo d'acqua. Lo sguardo si spostava da Par a Coll, da Coll a Par.
«Vi ho sentiti arrivare e ho acceso le luci per voi» disse.
«Ma la luce non mi piace troppo, così ora che siete seduti le ho spente nuovamente. Va bene?»
Damson annuì. «Benissimo.»
«Chi hai portato con te?»
«Ragazzi della Valle.»
«La Valle?»
«Sono fratelli e vengono da un villaggio molto lontano a sud di qui. Par e Coll Ohmsford.»
Indicò l'uno e l'altro e gli occhi dell'uomo seguirono il gesto.
«Benvenuti in casa mia. Prendete un tè?»
Sparì senza attendere risposta, muovendosi così silenziosamente che Par per quanto si sforzasse non riusciva a sentirlo.
Gli giunse il profumo del tè che veniva portato nella stanza, ma non vide niente finché le tazze non furono poste davanti a lui. Ciascuno ne aveva due, una di dimensioni normali e una molto più piccola. Erano vecchie e la decorazione sbiadita.
Par osservava perplesso Damson che offriva un sorso di tè dalla tazza più piccola al coniglio di pezza che aveva in braccio.
«I bambini stanno tutti bene?» chiese, tanto per fare un po' di conversazione.
«Abbastanza bene» replicò Talpa, di nuovo seduto al suo posto. Teneva in braccio un grosso orso a cui offrì la sua tazza.
Coll e Par seguirono il rituale senza parlare. «Chalt si è ammalato di nuovo; ha rubato tè e biscotti, facendo a pezzi ogni cosa. Ogni volta che salgo per ascoltare le notizie attraverso i tombini stradali e le fessure dei muri, ne approfitta per organizzare le cose a modo suo. Una vera seccatura.» Lanciò all'orso un'occhiata di rimprovero. «Lida ha avuto la febbre alta, ma ora si è ripresa. E Westra si è ferita una zampa.»
Par si voltò verso Coll che gli restituì lo sguardo.
«Nessun nuovo acquisto in famiglia?» chiese Damson.
«Everlind» disse Talpa e indicò il coniglio che la ragazza aveva in braccio. «E' venuta a vivere con noi proprio due sere fa. Le piace molto di più che stare per la strada.»
Par non sapeva che cosa pensare. A quanto pareva, Talpa raccoglieva i rifiuti della città soprastante e li portava nella sua tana, come un topo raccoglitore. Per lui gli animali erano creature viventi, o almeno così gli piaceva credere. Par si chiese, con un certo disagio, se conoscesse la differenza tra finzione e realtà.

Talpa lo stava guardando. «La città mormora a proposito di qualcosa che ha messo in subbuglio la Federazione, una minaccia al suo potere. Le pattuglie per le strade sono aumentate e le guardie alle porte della città intimano l'alt a tutti. Hanno stretto le maglie.» Esitò, poi si voltò verso Damson, per aggiungere con ansia: «E' meglio restare qui, adorabile Damson, qui, sottoterra».
Damson posò la tazza. «Quel subbuglio è in parte il motivo per cui siamo qui, Talpa.»
Sembrava che Talpa non avesse sentito. «Sì, meglio starsene sottoterra, al sicuro sotto le strade e le torri, dove la Federazione non viene.»
Damson scosse il capo con fermezza. «Non siamo qui in cerca di un rifugio.»
Talpa spalancò gli occhi, chiaramente seccato. Mise da parte la sua tazza e l'animale che teneva in braccio e alzò la piccola testa rotonda. «Ho trovato Everlind sul retro della casa di un uomo che lavora come amministratore per gli esattori fiscali della Federazione. E' svelto con i numeri e riesce a eseguire i calcoli con molta più precisione di altri come lui. Un tempo faceva consulenze per gli abitanti della città, ma non guadagnava bene come con la Federazione. Per tutto il giorno, quest'uomo lavora nell'edificio dove si custodiscono i proventi delle tasse, poi torna a casa dalla moglie e dalla figlia alla quale un tempo apparteneva Everlind. La settimana scorsa l'uomo ha portato alla figlia un nuovo gattino di pelouche bianco setoso e con gli occhi a bottone verdi. L'aveva comprato col denaro della Federazione ricavato dalle tasse pagate dai cittadini. Allora la figlia ha gettato via Everlind. Il nuovo gattino era molto più grazioso da guardare.»
Li osservò. «Né il padre né la figlia comprendono quello a cui hanno rinunciato. Vedono solo la superficie delle cose, non quello che ci sta sotto. Questo è il pericolo di vivere all'aperto.»
«E' vero» concordò Damson con dolcezza. «Ma quelli che desiderano continuare a vivere all'aperto cambieranno le cose.»
Talpa si strofinò le mani, guardandoli di sotto in su, perso in riflessioni personali. La stanza era una natura morta dove Talpa e i suoi ospiti sedevano tra i rifiuti di altre esistenze.
Talpa rialzò il capo, incollando gli occhi su Damson. «Mia bella Damson, cosa desideri?»
Il busto flessuoso di Damson si raddrizzò; scostò dal viso i riccioli ribelli. «Un tempo c'erano dei tunnel sotto il palazzo reale di Tyrsis. Se esistono ancora, dobbiamo entrarci.»
Talpa s'irrigidì. «Sotto il palazzo?»
«Sotto il palazzo, fino all'Abisso.»
Seguì un lungo silenzio, mentre Talpa la fissava con occhi sbarrati. Quasi inconsciamente, mosse una mano per riprendere l'animale che aveva tenuto in braccio. Lo accarezzò dolcemente. «Ci sono cose nell'Abisso che escono dalla notte più cupa e dalle menti più tenebrose» disse piano.

«Ombrati» disse Damson.
«Ombrati? Sì, il nome calza. Ombrati.»
«Li hai visti, Talpa?»
«Io vedo tutto quello che vive in città. Io sono gli occhi della terra.»
«Ci sono dei tunnel che conducono all'Abisso? Ci puoi guidare?»
Il volto di Talpa perse ogni espressione, poi si ritrasse dal bordo del tavolo nell'ombra. Per un istante Par credette che se ne fosse andato. Si era, invece, solo spostato per tornare nella pace confortante dell'oscurità, in cui poteva riflettere su quello che gli era stato chiesto. L'animale di pezza si nascose con lui e Damson e i ragazzi della Valle si ritrovarono soli, proprio come se Talpa fosse davvero sparito. Attesero pazientemente, senza parlare.
«Racconta loro come ci siamo conosciuti,> sbottò improvvisamente Talpa, dal suo nascondiglio. «Racconta come è successo.»
Damson si voltò, ubbidiente, verso i ragazzi della Valle.
«Una sera passeggiavo in un parco, era quasi buio e le stelle ravvivavano il cielo. Era estate, l'aria calda e profumata di fiori e di erba tagliata. Mi riposai per un istante su una panchina e Talpa apparve accanto a me. Mi aveva visto eseguire i miei trucchi di magia per le strade, nascosto da qualche parte, e mi chiese se potevo fare un gioco solo per lui. Ne eseguii parecchi. Mi chiese di tornare la notte seguente e lo feci. Tornai ogni notte per una settimana, quindi lui mi condusse sottoterra, mostrandomi la sua casa e la sua famiglia. Siamo diventati amici.»
«Buoni amici, adorabile Damson. Ottimi amici.» Il viso di Talpa scivolò nuovamente alla luce. Gli occhi avevano un'espressione solenne. «Non potrei rifiutarti nulla, ma vorrei che non mi domandassi questo.»
«E' importante, Talpa.»
«Tu sei più importante» rispose timidamente Talpa. «Ho paura per te.»
Damson allungò lentamente la mano e sfiorò il dorso di quella di Talpa. «Andrà tutto bene.»
Talpa attese che la fanciulla togliesse la mano, poi rapidamente ficcò le sue sotto il tavolo. Parlò con riluttanza: «Ci sono tunnel che corrono attraverso la roccia sotto il palazzo reale di Tyrsis. Sfociano nelle cantine e in celle sotterranee dimenticate da tutti. Alcuni, forse uno o due sbucano nell'Abisso».
Damson annuì. «Abbiamo bisogno che tu ci conduca laggiù.»
Talpa rabbrividì. «Ci sono le creature oscure, gli Ombrati. E se ci trovano? Che faremo?»
Gli occhi di Damson si fissarono su Par. «Anche questo ragazzo dispone della magia, Talpa. Ma non come la mia, che è fatta di trucchi e serve solo a divertire, bensì vera magia. Non teme gli Ombrati. Ci proteggerà.»
A quelle parole Par sentì lo stomaco chiudersi: erano promesse che sapeva benissimo di non poter mantenere.
Talpa lo stava nuovamente osservando. Socchiuse gli occhi

scuri. «Molto bene. Domani entrerò nei tunnel per assicurarmi che siano ancora praticabili. Tornate al calare della notte, e se la via è libera vi guiderò.»
«Grazie, Talpa» disse Damson.
«Finite il vostro tè» disse con calma Talpa, senza guardarla. Rimasero in silenzio, in compagnia degli animali di pezza, e obbedirono.
Stava ancora piovendo quando lasciarono il labirinto di tunnel e canali, scivolando nuovamente per le strade deserte della città, Damson faceva strada, procedendo con passo sicuro nella nebbia e nell'umidità, come un gatto che non temeva di bagnarsi. Fece rientrare i ragazzi della Valle nel capanno dietro al negozio e li invitò a dormire un po'. Disse che sarebbe tornata a prenderli dopo mezzogiorno. Prima doveva fare alcune cose.
Ma Par e Coll non dormirono. Restarono di guardia davanti alle finestre a scrutare oltre la cortina di nebbia dove si muovevano cose inesistenti. Ormai era quasi mattino e a est il cielo s'illuminava. Faceva freddo e i fratelli si raggomitolarono nelle coperte, cercando di mettere da parte l'inquietudine per quello che li attendeva.
Passò molto tempo prima che uno dei due parlasse. Infine Par, esaurita la sua pazienza, disse al fratello: «A che stai pensando?»
Coll si concesse un attimo di riflessione, poi scosse semplicemente il capo.
«Stai pensando a Talpa?»
Coll sospirò. «Anche.» Si rannicchiò nella coperta. «Dovrebbe preoccuparmi mettere la mia vita nelle mani di un tizio che vive sottoterra possedendo solo i rifiuti delle vite degli altri e con l'unica compagnia di animali di pezza, ma non è così. Non so perché. Immagino perché non è poi più strano di tutti gli altri coinvolti in quello che succede da quando abbiamo lasciato Varfleet. Davvero non mi sembra più pazzo degli altri.»
Par non replicò. Non poteva dire nulla che non fosse già stato detto. Conosceva i sentimenti del fratello. Si strinse nella coperta e chiuse gli occhi. Desiderò che fosse arrivato il momento di agire. Odiava l'attesa.
«Perché non vai a dormire?» sentì dire a Coll.
«Non posso» rispose. Riaprì gli occhi. «E tu?»
Coll si strinse nelle spalle. Ogni movimento gli costava fatica. Era perso nei suoi pensieri e lottava disperatamente per mantenersi lucido mentre si trovava intrappolato nel pantano sempre più denso di eventi e circostanze da cui doveva uscire senza però riuscirvi.
«Coll, perché non lasci che vada da solo» disse all'improvviso Par. Il fratello alzò lo sguardo. «Lo so, abbiamo già fatto questo discorso; non devi ricordarmelo. Ma perché non te ne stai fuori? Non c'è ragione che tu venga. So che cosa pensi di questa faccenda, e forse hai ragione. Allora aspettami qui.»

«No.»
«Ma perché no? Posso cavarmela da solo.»
Coll lo fissò. «A dire la verità, no, non puoi» disse con calma. I suoi lineamenti squadrati si incresparono per lo stupore. «Credo che questa sia la cosa più ridicola che ti abbia mai sentito dire.»
Par arrossì di rabbia. «Solo perché...»
«Non c'è stato un solo momento, nel corso di tutta questa spedizione, o viaggio, o comunque tu lo voglia chiamare, in cui non hai avuto bisogno dell'aiuto di qualcuno.» Gli occhi scuri diventarono due fessure. «Non fraintendermi. Questo vale per tutti; tutti abbiamo avuto bisogno l'uno dell'altro, persino Padishar Creel. Così è la vita.» Alzò la mano massiccia e puntò con forza il dito verso Par. «Il fatto è che tutti, a parte te, lo capiscono e lo accettano. Ma tu continui a voler fare a modo tuo, credi di essere il più saggio, quello che conosce tutte le risposte, tutte le possibilità; credi di intuire meglio di tutti gli altri quale sia la cosa giusta da fare. Sei cieco di fronte alla verità. Lo sai, Par? Sei proprio come Talpa, con la sua famiglia di animali di pezza e il suo nascondiglio sotterraneo. Sei esattamente lo stesso. Crei una tua realtà personale, non t'importa quale sia la verità o l'opinione degli altri.»
Ricacciò il braccio sotto la coperta e si riavvolse stretto. «Ecco perché verrò. Perché è necessario. Hai bisogno di qualcuno che ti dica qual è la differenza tra gli animali di pezza e gli animali veri.»
Si voltò di nuovo, dirigendo lo sguardo verso i vetri della finestra segnati da rivoli di pioggia, oltre i quali le ombre sbiadite della notte tremolavano nella nebbia.
La bocca di Par s'indurì. Il viso del fratello era così calmo da farlo infuriare. Esplose: «Conosco la differenza, Coll!».
Coll scosse il capo. «No, non è vero. Per te è indifferente. Tu vedi quello che vuoi  vedere, e la questione è chiusa. E' andata così con lo spettro di Allanon e con l'incarico che ti ha affidato di ritrovare la Spada di Shannara. E va così adesso. Animali di pezza o animali veri, non ha importanza. L'importante è il modo in cui li percepìsci.»
«Questo non è vero!» Par era esasperato.
«No? Allora dimmi un po'. Che succederà domani se ti sbagliassi? Se la Spada di Shannara non fosse laggiù? Se gli Ombrati ci stessero aspettando? Se la canzone magica non funzionasse come tu credi? Dimmi, Par. Se ti sbagliassi?»
Par strinse con forza i bordi della coperta.
«Che succederà se gli animali di pezza si riveleranno veri? Che pensi di fare in questo caso?» Attese un momento, poi disse: «Ecco perché verrò anch'io».
«Se anche mi sbagliassi, che differenza farebbe?» urlò Par infuriato.
Coll non replicò subito. Volse lentamente lo sguardo verso il fratello, poi lanciò a Par un lieve, ironico sorriso. «Non lo sai?»

Si girò nuovamente. Par si morse un labbro per la rabbia. La pioggia rinforzò e le gocce tamburellarono sul tetto di legno del capanno con rinnovata determinazione. D'un tratto Par si sentì inerme e spaventato, consapevole che suo fratello aveva ragione: era stato pazzo e impulsivo: la sua insistenza per tornare nell'Abisso stava mettendo in pericolo la vita di tutti; ma non poteva tornare indietro. Doveva andare. Anche su questo Coll aveva ragione: presa una decisione, non cambiava più idea. Rimase impettito accanto al fratello, rifiutandosi di cedere alla paura, ma dentro di sé era terrorizzato.
Poi Coll disse con calma: «Ti voglio bene, Par. E immagino che sia soprattutto questo il motivo per cui ti seguo».
Par lasciò le parole sospese nel silenzio che seguì, non voleva sciuparle. Sentì un'ondata di calore. Cercò di parlare, ma non ci riuscì. Poi liberò il respiro trattenuto con un lungo sospiro.
«Ho bisogno di te, Coll» riuscì finalmente a dire. «E' vero.»
Coll annuì. Poi nessuno dei due parlò più.

28

Dopo l'incontro con lo Spettro del Lago, Walker Boh tornò alla Pietra del Focolare e per buona parte della settimana ripensò a tutto quello che gli era stato detto. Il tempo era buono, le giornate calde e soleggiate e l'aria ricolma dei profumi degli alberi, dei fiori e dei ruscelli. Nella Valle si sentiva al sicuro ed era felice di restarsene isolato. Bisbiglio gli forniva tutta la compagnia di cui aveva bisogno. Il grosso gatto delle paludi lo seguiva nelle sue lunghe passeggiate, avanzando con passo felpato per sentieri solitari, lungo le rive dei ruscelli coperte di muschio, tra antichi alberi giganteschi: era una presenza silenziosa e rassicurante. La notte i due sedevano nella veranda della casetta, il gatto sonnecchiando e l'uomo con lo sguardo rivolto al cielo, a guardare la luna e le stelle.
Continuava a pensare. Il ricordo delle parole dello Spettro del Lago lo perseguitava anche alla Pietra del Focolare, a casa sua, dove nulla avrebbe potuto minacciarlo. Quelle parole tormentavano la sua mente e lo costringevano a riflettere sul loro significato e su che cosa fossero la verità e la menzogna. Sapeva già che sarebbe stato così prima ancora di andare dallo Spettro del Lago; sapeva che le sue parole sarebbero state vaghe e angosciose e che si sarebbe espresso per enigmi, lasciandogli un'ingarbugliata matassa che conduceva alla risposta che cercava, un groviglio che solo un chiaroveggente sarebbe stato in grado di sciogliere. Sapeva tutto questo, eppure non era preparato ad affrontarlo.
Aveva subito capito dove si trovava la Pietra Magica Nera. Esisteva solo un luogo dove c'erano occhi che potevano mutare un uomo in pietra e voci in grado di farlo impazzire, un luogo dove i defunti giacevano nell'oscurità totale: la Cripta dei Re, nelle profondità dei Denti del Drago. Si diceva che la Cripta dei Re fosse stata costruita ancora prima dell'epoca dei

Druidi, un vasto e impenetrabile labirinto dove erano inumati i monarchi delle Quattro Terre; una cripta massiccia, dove ai viventi non era consentito entrare, immersa nelle tenebre e protetta da statue chiamate Sfingi, metà uomo e metà animale, che potevano mutare i viventi in pietra, e dai Banshees, esseri senza forma che occupavano quella parte delle caverne chiamata Corridoio dei Venti: i loro gemiti potevano fare impazzire all'istante.
La Tomba vera e propria, dove era custodita la borsa decorata con le rune che conteneva la Pietra Magica Nera, era sorvegliata dal serpente Valg.
Questo se il serpente era ancora vivo. Ai tempi di Shea Ohmsford, si era infatti svolta una terrificante battaglia tra il serpente e il gruppo che, sotto il comando di Allanon, era andato a cercare la Spada di Shannara. La compagnia si era imbattuta inaspettatamente nel serpente ed era stata costretta a combattere per aprirsi la strada. Ma nessuno era riuscito a capire se il serpente fosse sopravvissuto allo scontro. Per quanto ne sapeva Walker, nessuno era mai tornato a controllare. Allanon avrebbe potuto esserci tornato, naturalmente, ma non l'aveva mai detto.
In ogni caso, la prima difficoltà non era indovinare dove si trovava la Pietra Magica, ma decidere se andare a prenderla o no. La Cripta dei Re era un luogo pericoloso, persino per Walker, che aveva meno da temere degli uomini comuni. La magia, persino quella di un Druido, poteva essere un'arma insufficiente; la magia in possesso di Walker era molto inferiore a quella di cui aveva goduto Allanon. Walker inoltre era preoccupato per quello che lo Spettro del Lago non gli aveva detto. Certamente c'era dell'altro, oltre a quello che gli era stato rivelato; lo Spettro del Lago non diceva mai tutto ciò che sapeva. Stava nascondendo qualcosa ed era probabilmente qualcosa che avrebbe potuto distruggere Walker.
Restava poi la faccenda delle visioni, una più angosciosa dell'altra. Nella prima Walker si era visto sulle nuvole sovrastanti gli altri componenti del gruppo che si era recato al Perno dell'Ade, all'appuntamento con lo spettro di Allanon: gli mancava una mano, deriso dalla sua stessa affermazione che avrebbe perduto quella mano, piuttosto che permettere il ritorno dei Druidi. Nella seconda aveva spinto verso la morte una donna dai capelli d'argento, una creatura magica di straordinaria bellezza. Nella terza Allanon l'aveva tenuto stretto, mentre la morte si avvicinava per reclamarlo.
C'era una certa dose di verità in ognuna delle visioni, quel tanto da costringerlo a tenerle ben presenti e a non considerarle semplicemente beffe dello Spettro del Lago. Le visioni avevano un significato; lo Spettro aveva lasciato a lui il compito di scoprirlo.
E Walker Boh rifletteva. Ma i giorni passavano e ancora non trovava le risposte di cui aveva bisogno. L'unica cosa certa era la localizzazione della Pietra Magica Nera, e questa

esigeva sempre più prepotentemente la presenza dello Zio Oscuro: una lusinga che lo attraeva, come la fiamma attira la falena, che nonostante la certezza della morte vola verso il fuoco.
E alla fine Walker volò in quella direzione. Nonostante la risoluzione di aspettare finché non gli fossero stati chiari i rompicapo dello Spettro del Lago, fu vinto dal desiderio di impossessarsi della Pietra Magica scomparsa. Aveva pensato e ripensato alla conversazione con lo Spettro fino alla nausea. Era arrivato alla conclusione che non avrebbe mai capito altro che le parole del messaggio dello Spettro del Lago. Non gli rimaneva altro da fare che andare a cercare la Pietra Magica Nera e scoprire, così facendo, ciò che non avrebbe scoperto in nessun altro modo. Era molto rischioso, ma era già scampato a situazioni pericolose. Decise di non farsi intimorire, ma di essere, comunque, prudente.
Lasciò la valle alla fine della settimana, partendo al sorgere del sole, viaggiando a piedi e protetto da un lungo mantello da guardaboschi e portando con sé solo uno zaino con le provviste. Avrebbe trovato lungo la via buona parte di ciò di cui avrebbe avuto bisogno. Si diresse a ovest nella Terrabuia e non guardò indietro finché la Pietra del Focolare non scomparve alla vista. Bisbiglio rimase a casa. Era duro lasciare il grosso gatto: Walker si sarebbe sentito meglio con lui accanto. Pochi esseri viventi avrebbero osato sfidare un gatto delle paludi nella piena maturità. Ma per Bisbiglio sarebbe stato pericoloso uscire dai confini protettivi delle Terre dell'Est, dove non avrebbe potuto nascondersi e dove non avrebbe trovato le sue protezioni naturali. Inoltre questa era un'impresa solo ed esclusivamente di Walker.
A Walker non sfuggiva affatto l'ironia di aver deciso di portarla a termine. Era stato proprio lui a giurare e spergiurare che non avrebbe mai avuto a che fare con i Druidi e le loro macchinazioni. Aveva accompagnato di malavoglia Par nel suo viaggio verso il Perno dell'Ade. Aveva abbandonato l'incontro con lo spettro di Allanon convinto che i Druidi stavano ancora servendosi degli Ohmsford, sfruttandoli per i loro scopi. Aveva in pratica cacciato Cogline da casa sua, insistendo che gli sforzi del vecchio per insegnargli i segreti della magia avevano rallentato la sua crescita, invece di renderla più gagliarda. Aveva minacciato di prendere la Storia dei Druidi che il vecchio gli aveva portato e di gettarla in un burrone.
Ma poi aveva letto il brano sulla Pietra Magica Nera e tutto era cambiato. Non era ancora sicuro di quali fossero state le ragioni. In parte la colpa era da attribuirsi alla sua curiosità, alla sua insaziabile brama di sapere. Esisteva veramente una cosa come la Pietra Magica Nera? Era in grado di riportare in vita la scomparsa Paranor, come prometteva la storia? Erano tutte domande a cui doveva trovare una risposta; non aveva potuto resistere al fascino di quei segreti: dovevano essere rivelati. Erano conoscenze che poteva acquisire e a questo

scopo aveva dedicato la sua vita.
Voleva credere che fosse anche il suo senso di giustizia a incitarlo ad andare. Nonostante la sua opinione sui Druidi, poteva esistere qualcosa nella stessa Paranor, se era veramente possibile riportare in vita la Fortezza dei Druidi, che avrebbe aiutato le Quattro Terre a combattere gli Ombrati. Lo tormentava la possibilità che, rinunciando all'impresa, avrebbe condannato le Razze al futuro presagito dallo spettro del Druido.
Al momento di partire si ripromise di non fare altro che il proprio dovere e soltanto quello che giudicava ragionevole. Sarebbe rimasto sempre e soprattutto padrone di se stesso, non un burattino nelle mani di Allanon.
Le giornate erano afose, il calore estivo era come un muro, mentre Walker attraversava la foresta selvaggia. Le nuvole si ammassavano a ovest, sotto i Denti del Drago. Sulle montagne lo attendevano i temporali.
Attraversò il Chard Rush, risalì il Wolfsktaag e poi ne uscì. Gli ci vollero tre giorni di viaggio ad andatura tranquilla per arrivare a Storlock. Qui si rifornì di provviste con l'aiuto degli Stor e il mattino del quarto giorno si preparò ad attraversare le Pianure di Rabb. Ormai i temporali l'avevano raggiunto e la pioggia cominciò a cadere a scrosci che ingrigivano il paesaggio. Schiere di soldati della Federazione a cavallo e carri di mercanti comparivano e svanivano come fantasmi, senza vederlo. Il tuono rombava nella calura opprimente.
Quella notte Walker si accampò sulle Pianure di Rabb, riparandosi sotto un boschetto di pioppi. Non c'era legna asciutta per accendere il fuoco, e Walker era già bagnato fradicio; dormì, tremante, avvolto nel mantello.
Al mattino la pioggia era diminuita, le nubi diradavano permettendo ai raggi del sole di filtrare attraverso lo schermo di luce grigia. Walker si alzò, mangiò un po' di frutta e del formaggio, e si rimise in cammino. I Denti del Drago si innalzavano tetri davanti a lui. Raggiunse il passo che conduceva in alto, nella Valle d'Argilla e al Perno dell'Ade, e poi giù, nella Cripta dei Re.
Era quanto poteva fare per quel giorno. Si accampò sotto una sporgenza rocciosa dove il terreno era ancora asciutto. Trovò della legna, accese un fuoco, asciugò gli abiti e si riscaldò. Si preparava per l'indomani ad affrontare le caverne.
Consumò un pasto caldo e restò a osservare le tenebre che scendevano come un drappo nero di nuvole, nebbia e notte sulle distese deserte attorno a lui. Per un po' ripensò alla sua infanzia, chiedendosi che cosa avrebbe potuto fare per diventare diverso. Cominciò a piovere e il mondo al di là del piccolo fuoco scomparve.
Dormì bene, senza sogni, e al risveglio si sentì ristorato e pronto ad affrontare il destino che lo attendeva. Era ottimista anche se non incosciente. Smise di piovere. Per qualche minuto rimase ad ascoltare i suoni del mattino, cercando di scoprire

ammonimenti nascosti, ma non avvertì nulla.
Si avvolse nel mantello da boscaiolo, si mise in spalla lo zaino e partì.
Il mattino volò via mentre saliva sulla montagna. Procedeva con molta cautela, scrutando tra le rocce aride ogni movimento che poteva rappresentare una minaccia e con l'orecchio teso al più lieve rumore o al raspare di zampe. Avanzava piano, studiando il terreno e scegliendo con cura il percorso.
Le montagne erano immense e silenziose come giganti addormentati che col tempo si erano radicati alla terra così saldamente che, una volta svegli, non avrebbero potuto più muoversi.
Entrò nella Valle d'Argilla. I sassi neri scintillavano umidi e le acque del Perno dell'Ade ribollivano come una zuppa verdastra e densa. Lo aggirò con molta cautela, lasciandoselo alle spalle.
Dietro al lago la montagna diventava più ripida e la salita più difficoltosa. Si alzò il vento che spazzò la nebbia rendendo l'aria limpida e frizzante, e Walker si trovò a camminare più in alto della coltre grigia delle nubi che pareva separarlo dalla terra. La temperatura scese sensibilmente, dapprima piano piano, poi sempre più rapida, finché il ghiaccio fece la sua apparizione sulle rocce. Si avvolse più strettamente nel mantello e avanzò deciso.
Poi diminuì l'andatura e per un lungo momento Walker ebbe l'impressione di non avanzare di un passo. Il sentiero era tortuoso, irregolare e coperto di sassi e doveva procedere aggirando i massi più grossi. Il vento gli sferzava senza pietà le mani e il viso con tanta violenza che temette di cadere. La parete della montagna era tutta uguale e non riusciva a capire quanta strada avesse percorso. Smise di sforzarsi di sentire o di vedere qualsiasi cosa che non fosse immediatamente davanti a lui e concentrò la sua attenzione nel mettere un piede davanti all'altro, rannicchiandosi per difendersi dal freddo.
Pensava alla Pietra Magica Nera; che aspetto aveva? Che sensazioni dava? In che modo si manifestava la sua magia? Fantasticava sulle possibili risposte nel silenzio della mente, ignorando la realtà che lo circondava e i disagi che provava. Teneva l'immagine della Pietra Magica davanti a sé come un faro che gli illuminava la via.
Era mezzogiorno quando entrò in un ampio canalone tra picchi imponenti coperti da una tenda di nubi, che si apriva in una vallata, oltre la quale tornava a essere un passaggio stretto e tortuoso che svaniva nella roccia. Walker attraversò il fondo del canalone ed entrò nella gola. Il vento si affievolì come un sospiro. L'umidità intrappolata tra i picchi si raccoglieva formando delle pozze, Walker sentì che il freddo si faceva meno pungente, e riemerse dai suoi pensieri, di nuovo vigile e attento alle fessure buie e alle sporgenze del corridoio che stava percorrendo.
Poi le pareti si aprirono. Il suo viaggio era finito.
L'accesso alla Cripta dei Re era davanti a lui, un varco nella

parete della montagna, nero e imperioso, sostenuto da grandi sentinelle di pietra modellate in forma di guerrieri coperti da un'armatura con le lame delle spade rivolte verso terra. Le sentinelle erano poste ai lati della caverna e i loro volti erano segnati dal vento e dal tempo; avevano gli occhi fissi su Walker e sembrava che lo vedessero.
Walker rallentò, poi si fermò. Il percorso che gli stava davanti era avvolto nelle tenebre e nel silenzio. Il vento, la cui eco ancora gli risuonava nelle orecchie, era svanito completamente. La nebbia si era dissolta. Anche il freddo si era trasformato per diventare una specie di brivido che intorpidiva i sensi. Quello che Walker provò in quel momento non dava adito a dubbi. La sensazione gli si attanagliò addosso come una seconda pelle, permeò il suo corpo giungendogli fino alle ossa.
Era un senso di morte.
Ascoltò il silenzio. Scrutò le tenebre. Attese. Lasciò che la sua mente assorbisse ciò che gli stava davanti. Non succedeva niente.
Il tempo sembrava essersi fermato.
Infine Walker Boh si raddrizzò intenzionalmente, risistemò sulle spalle lo zaino, e si rimise in cammino.
Era metà pomeriggio nelle Terre dell'Ovest, ove il Tirfing si stendeva dalle rive bruciate dal sole del Mermidon verso sud, lungo le ampie, deserte distese della Lama Spettrale. Era stata un'estate secca, e l'erba era bruciata dalla calura, anche dove l'ombra l'aveva protetta.
Wren Ohmsford sedeva con la schiena appoggiata al tronco di una quercia frondosa, vicino al punto dove i cavalli si abbeveravano a una pozza d'acqua fangosa, e osservava la palla di fuoco del sole arrossarsi nel cielo a ovest, avvicinandosi all'orizzonte. Il bagliore l'accecava, impedendole di vedere qualsiasi cosa avanzasse da quella direzione, e Wren si fece cautamente scudo agli occhi. Un conto era venire colta da Garth mentre sonnecchiava, un altro abbassare la guardia di fronte alla cosa, ancora non definita, che li stava inseguendo.
Increspò le labbra, pensosa. Erano ormai passati due giorni da quando avevano scoperto di essere seguiti, o meglio, l'avevano intuito, perché l'ombra era rimasta accuratamente nascosta.
Quella mattina Garth era tornato sui suoi passi sperando di scoprire qualcosa; si era tolto gli abiti dai colori vivaci e ne aveva indossati altri sporchi di fango; si era coperto la faccia, le mani e i capelli, sparendo nella calura come uno spettro.
La cosa che li stava seguendo avrebbe avuto una spiacevole sorpresa.
Adesso la giornata volgeva al termine e il gigantesco Vagabondo non era tornato. L'ombra che li seguiva poteva essere più astuta di quanto immaginassero.
"Che vuole da noi?" si domandò la fanciulla.
Aveva rivolto la stessa domanda a Garth quella mattina, e lui si era passato lentamente un dito sulla gola. Wren aveva cercato di controbattere, ma le mancava la necessaria convinzione.

Poteva essere un assassino a inseguirli, come qualsiasi altra cosa.
Lo sguardo vagò nella distesa della pianura verso oriente. Quest'inseguimento era una vera seccatura. Ma era ancora più seccante prendere in considerazione la possibilità che tutto si riconducesse alla sua indagine sugli Elfi.
Sospirò, vagamente irritata dal modo in cui si stavano svolgendo le cose. Era tornata sconvolta dall'incontro con lo spettro di Allanon, insoddisfatta di quello che aveva udito, incerta sul da farsi. Il buon senso le diceva che il compito assegnatole era irrealizzabile. Ma qualcosa, il suo sesto senso di cui tanto si fidava, le sussurrava che forse non era così: i Druidi ne sapevano di più degli esseri umani, i loro avvertimenti e i loro incarichi ai popoli delle Razze erano sempre stati importanti. Par gli aveva creduto e probabilmente era già alla ricerca della Spada di Shannara. Walker se n'era andato infuriato giurando che non avrebbe mai avuto nulla a che fare con i Druidi; ma forse era stata una sfuriata momentanea. Era troppo razionale, troppo controllato per chiudere così bruscamente la faccenda. Probabilmente ci avrebbe ripensato, proprio come era successo a lei.
Wren scosse il capo tristemente. Per qualche tempo aveva creduto che la sua decisione sarebbe stata irrevocabile. Si era persuasa che la ragione doveva governare le sue azioni, ed era tornata con Garth dalla sua gente, ignorando Allanon e gli Elfi scomparsi. Ma aveva cominciato a essere tormentata dai dubbi e temeva di essere stata troppo precipitosa nella sua scelta. Così, con una certa riluttanza, si era messa a fare domande sugli Elfi. Era stato abbastanza facile: i Vagabondi erano una popolazione nomade e attraversavano in lungo e in largo le Terre dell'Ovest nel corso dell'anno, acquistando quello di cui avevano bisogno e barattando quello che avevano. C'era sempre nuova gente con cui parlare. Che c'era di strano se chiedeva notizie sugli Elfi?
A volte faceva domande precise, altre volte per gioco. La risposta che aveva ricevuto era sempre stata la stessa: gli Elfi erano spariti, da tempo immemorabile, e nessuno aveva mai visto un Elfo. Qualcuno sospettava che non fossero mai esistiti.
A Wren non piaceva fare quelle domande e pensava che avrebbe dovuto smettere. Era andata a caccia con Garth, desiderosa di stare sola, a pensare, sperando di avere qualche intuizione che l'aiutasse a decidere sul da farsi.
Così l'ombra aveva fatto la sua comparsa, seguendoli furtivamente. Ora Wren si chiedeva se non vi fosse davvero qualcosa da scoprire sugli Elfi.
Con la coda dell'occhio intravide un movimento, una vaga ombra nell'afa della pianura, e si mise in piedi per prudenza. Restò immobile dietro la quercia, mentre l'ombra assumeva la forma di Garth. Il gigantesco Vagabondo si avvicinò al trotto, il corpo muscoloso coperto di sudore. Sembrava una macchina instancabile che persino il calore intenso dell'estate non

riusciva a indebolire. Fece qualche cenno con il capo: chiunque fosse laggiù, era riuscito a sfuggirgli.
Wren gli porse la borraccia dell'acqua. Mentre Garth beveva, appoggiò il corpo snello alla corteccia ruvida della quercia e restò a fissare la pianura deserta. Inconsciamente con una mano sfiorò la piccola borsa di pelle che portava attorno al collo. Fece rotolare il contenuto tra le dita, pensosa. Finte Pietre Magiche. Il suo portafortuna. Che genere di fortuna le stavano fornendo ora?
Allontanò subito quell'attimo di sconforto; il volto abbronzato aveva un'espressione di grande determinazione. Non le piaceva sentirsi braccata e aveva intenzione di farla finita con quella storia. Avrebbero cambiato destinazione, cancellato le loro tracce, avrebbero cavalcato tutta la notte, se necessario, e sperava così di seminare l'ombra una volta per tutte.
Tolse la mano dalla borsa, e il suo sguardo era deciso.
A volte bisogna costruire da sé la propria fortuna.
Walker Boh entrò nella Cripta dei Re con passo felpato, passando silenziosamente tra le gigantesche sentinelle di pietra, attraverso l'ingresso della caverna. Qui esitò, aspettando che gli occhi si adattassero al buio. C'era una debole fosforescenza verdastra che scaturiva dalla roccia che gli permetteva di trovare la strada senza dover accendere la torcia.
Un'immagine delle caverne s'affacciò per un attimo alla sua mente, una ricostruzione di ciò che si aspettava di trovare. Cogline le aveva disegnate per lui su un foglio, molto tempo prima. Il vecchio non era mai entrato personalmente nelle caverne, ma altri Druidi, tra cui Allanon, l'avevano fatto; Cogline aveva studiato le mappe da loro disegnate e ne aveva rivelato i segreti al suo pupillo. Walker era sicuro di potersi orientare.
Avanzò.
Il passaggio era largo e le pareti e il pavimento non offrivano punti d'appoggio. La semioscurità era avvolta nel silenzio, e si udiva solo il debole risuonare dei suoi stivali. L'aria era gelida; il freddo che era penetrato nella roccia della montagna da secoli investì Walker facendolo rabbrividire nonostante fosse ben coperto. Un groviglio di sensazioni sgradevoli si insinuò in lui: solitudine, inuTiili tà, impotenza. Le caverne lo facevano sentire una nullità, una creatura minuscola che profanava con la sua presenza quel luogo antico e proibito. Lottò contro questi sentimenti, prevedendo quello che potevano causare in lui, e ben presto scomparvero nel freddo e nel silenzio.
Poco dopo giunse nella caverna delle Sfingi. Di nuovo esitò, stavolta per proteggere il suo pensiero confinandolo nei recessi della sua mente, dove gli spiriti di pietra non potevano raggiungerlo. Avvolto in mormorii di avvertimento e cautela, coperto da parole di incitamento, avanzò. Tenne gli occhi fissi sul pavimento polveroso, senza mai guardare la pietra che lo circondava.

Era ormai vicino alle Sfingi, massicci blocchi creati dalle stesse mani che avevano modellato i guerrieri di guardia all'ingresso della caverna. Si diceva che le Sfingi, creature di un'altra era che nessun essere vivente aveva mai visto, avessero volti umani su corpi di animali. Erano così antiche che la loro vita poteva essere misurata in centinaia di generazioni umane. Molti e molti monarchi erano passati sotto il loro sguardo fisso, trasportati verso il sonno eterno, nelle tombe della montagna.
«Guardaci» mormoravano! «Guardaci, siamo meravigliose!»
Poteva percepìre il loro sguardo su di lui, udire nella mente il mormorio delle loro voci, sentirle mentre cercavano di squarciare gli strati di protezione che lui si era creato, implorandolo di alzare gli occhi. Avanzò più rapidamente, lottando per scacciare i mormorii, resistendo al desiderio imperioso di obbedire.
«Walker Boh! Guardaci! Devi guardarci!»
Avanzò a fatica, la mente brulicante di voci, mentre la sua volontà cominciava a vacillare. Il sudore gli rigava il volto, nonostante il gelo, e i muscoli erano contratti tanto da dolergli. Digrignò i denti per contrastare la propria debolezza, e ripensò all'improvviso ad Allanon, ricordando con amarezza e disperazione che il Druido aveva percorso quella via prima di lui, con sette uomini sotto la sua protezione, e che non aveva ceduto.
Neppure lui cedette. Proprio mentre pensava che non ce l'avrebbe fatta, raggiunse il fondo della caverna ed entrò nel passaggio successivo. I mormorii svanirono. Si era lasciato le Sfingi alle spalle. Alzò nuovamente lo sguardo, resistendo strenuamente al desiderio spasmodico di dare un'occhiata indietro e riprese a camminare.
Il passaggio si restringeva e iniziava a scendere tortuosamente. Walker rallentò, timoroso di quello che poteva celarsi negli angoli bui. Qui la luce verdastra emanava solo da pochi punti e il passaggio era pieno di ombre. Si rannicchiò, sicuro che qualcosa aspettava solo di aggredirlo. Per un attimo considerò la possibilità di usare la magia per illuminare il passaggio, in modo da vedere se nascondeva qualcosa, ma scartò subito l'idea. Invocando la magia avrebbe messo in allarme la cosa misteriosa che sentiva vicina; preferiva tenere nascosti i suoi poteri. Sapeva che la magia era un'arma più potente quando entrava in azione di sorpresa.
Poiché nulla si manifestava, si liberò del suo senso di disagio e avanzò deciso; il passaggio si allargava nuovamente.
Poi iniziò il suono.
Sapeva che avrebbe colpito improvvisamente, eppure non era preparato. Il suono lo scosse, avvolgendolo con la forza di catene, spingendolo in avanti. Era come l'urlo del vento attraverso un canalone, come l'ululato della tempesta su una pianura, come lo sbattere delle onde sulle scogliere. E poi, nel sottofondo, era come il grido terribile di anime tormentate da un'indicibile sofferenza.

Walker Boh chiamò a raccolta le sue difese. Era nel Corridoio dei Venti e i Banshees erano su di lui. In un istante sbarrò il passo a ogni invasore, chiudendo ogni via d'accesso a quei suoni terrificanti con una forza di volontà che lo fece trasalire, focalizzando la sua mente su un unico pensiero, se stesso. Costruì la sua immagine con contorni e ombre, riempiendo di colore ogni fessura, dotandosi di vita, energia e determinazione. Cominciò ad avanzare. Soffocò i suoni dei Banshees finché non furono ridotti a un bizzarro ronzio che sferzava e colpiva, cercando di penetrarlo. Vide il Corridoio dei Venti passargli accanto: una caverna squallida e deserta a parte i gemiti e un turbinio di colore che lampeggiava come fulmini impazziti nell'oscurità.

Niente di quanto fece Walker indebolì il suono. Gli strilli e gli ululati lo colpivano, martellandogli il corpo come cose corporee. Sentiva le forze diminuire, come era successo durante l'attacco delle Sfingi: le sue difese stavano per cedere. La furia del suono era spaventosa. La combatté e un brivido di disperazione lo attraversò mentre vedeva vacillare l'immagine di sé che aveva creato. Stava perdendo il controllo. Ancora un minuto, forse due, e la protezione che si era eretto intorno sarebbe andata in frantumi.

Ma poi, ancora una volta, aveva vinto, proprio quando sembrava sul punto di cedere. Caracollò dal Corridoio dei Venti fino a una piccola caverna immediatamente successiva. Le urla dei Banshees svanirono. Walker crollò contro la parete più vicina, scivolando lungo la roccia liscia fino a sedersi con il corpo scosso dai tremiti. Respirò lentamente, con regolarità, tornando in sé un po' per volta. Il tempo rallentò e Walker concesse agli occhi un attimo di riposo.

Quando li riaprì, si trovava di fronte a due portali di pietra, assicurati alla roccia da cardini di ferro. Sulle porte erano incise delle rune rosse come il fuoco.

Era arrivato all'Alcova, la Tomba dove erano inumati i Re delle Quattro Terre.

Si alzò, rimettendosi in spalla lo zaino, e si avvicinò alle porte. Per un attimo studiò i segni, poi vi posò sopra la mano con cautela e spinse. La porta si spalancò e Walker entrò.

Si trovò in un'immensa caverna circolare, striata di luci e ombre verdastre. Sulle pareti si allineavano i loculi sigillati; a guardia dei condottieri inumati c'erano delle statue, solenni ed eterne. Di fronte a ogni statua erano accatastate le ricchezze del morto: gioielli, pellicce, armi, tesori di ogni genere, coperti da uno spesso strato di polvere. La sala si insinuava profondamente nella montagna fino a scomparire, e il soffitto era di un nero impenetrabile.

All'estremità opposta c'erano due porte chiuse. Lì dietro aveva vissuto il serpente Valg. La Pira dei Defunti era là, un altare su cui venivano esposti i condottieri scomparsi delle Quattro Terre per un numero di giorni stabilito, prima di essere inumati. Alcuni gradini di pietra conducevano dall'altare

a un bacino d'acqua dove si nascondeva il Valg. Si riteneva che il serpente vegliasse i defunti. Walker non si sarebbe affatto stupito di scoprire che il Valg li mangiava.
Restò in ascolto, cercando di sentire se qualcosa si muoveva. Non udì nulla. Studiò attentamente l'Alcova. La Pietra Magica Nera era nascosta qui, non nella caverna successiva. Se agiva velocemente e con circospezione, avrebbe potuto evitare di scoprire se il serpente Valg era ancora vivo.
Cominciò a spostarsi lentamente passando accanto alle cripte dei defunti, alle loro statue e ai loro tesori. Ignorò questi ultimi; sapeva da Cogline che venivano ricoperti da una sostanza velenosa, fatale a chiunque la toccasse. Procedeva scrutando le pareti rocciose e le incisioni che le decoravano. Fece tutto il giro della sala, ritrovandosi nel punto in cui aveva iniziato l'ispezione.
Nulla.
Aggrottò la fronte, pensoso. Dov'era la borsa che conteneva la Pietra Magica Nera?
Studiò la caverna una seconda volta, facendo scorrere lo sguardo nella luce verdastra, da una pozza d'ombra all'altra. Doveva essergli sfuggito qualcosa. Ma che cosa?
Chiuse un attimo gli occhi e lasciò che il pensiero fluisse, cercando nell'oscurità. Poteva intuire qualcosa, una piccolissima presenza che sussurrava il suo nome. Gli occhi si aprirono di colpo. La presenza non era sulle pareti, era nel pavimento!
Ricominciò a muoversi, stavolta attraversando la sala, facendosi guidare da ciò che lo stava aspettando. Era la Pietra Magica Nera, concluse. Una Pietra Magica aveva una vita propria. Si lasciò alle spalle le statue e i loro tesori, le cripte, mentre lo sguardo si focalizzava su un punto al centro della caverna.
Una volta raggiunto quel punto, trovò una lastra rettangolare di pietra posata perfettamente a filo del pavimento. Sulla superficie vi erano incise delle rune così sbiadite che non riuscì a decifrarle. Esitò, un po' a disagio di fronte a quelle parole così misteriose. Ma se le rune erano state incise dagli Elfi, potevano avere migliaia di anni; non poteva pretendere di essere in grado di leggerle.
S'inginocchiò al centro della caverna. Spolverò i segni sulla pietra e cercò ancora per un momento di decifrarli. Ma dovette arrendersi. Con le mani, spinse via la pietra che si spostò con facilità, muovendosi di lato senza far rumore.
Provò un'irreprimibile eccitazione.
Il buco era così buio che non riusciva a vedere nulla. Eppure c'era qualcosa...
Dimenticando per un attimo la prudenza che gli era stata così d'aiuto, Walker Boh introdusse la mano nell'apertura. Immediatamente, qualcosa gli si avvolse attorno, afferrandolo.
Seguì un attimo di dolore straziante, poi un torpore.
Cercò di divincolarsi, ma non riusciva a muoversi. Un'ondata di panico lo travolse. Non riusciva ancora a vedere cosa ci

fosse laggiù.
Disperato, usò la magia: con la mano libera chiamò a sé la luce, mandandola immediatamente nel buco.
Quello che vide lo atterrì. Non c'era nessuna traccia della Pietra Magica, ma una serpe avvolta intorno alla sua mano.
Non era un comune serpente, lo riconobbe all'istante: era un Asphinx, una creatura delle antiche leggende, concepita contemporaneamente alle Sfingi delle caverne precedenti. Ma l'Asphinx era una creatura vivente, almeno finché non mordeva.
Solo allora si sarebbe mutata in pietra.
E con lei si trasformava in pietra la cosa che mordeva.
Walker serrò i denti, di fronte a quanto stava accadendo.
La mano stava già diventando grigia; l'Asphinx vi si era attorcigliato intorno saldamente, ed era ormai morto e irrigidito, cementato al pavimento della nicchia in una stretta spirale da cui non poteva liberarsi.
Walker Boh tirò violentemente, cercando di liberarsi dalla presa della creatura. Ma non c'era modo. Era incastonato nella pietra, assicurato all'Asphinx e al pavimento della caverna come se fosse stato incatenato.
La paura lo lacerò, squarciandolo come una lama di coltello.
Era stato contaminato. La sua mano si stava mutando in pietra, e così sarebbe accaduto al resto. Lentamente. Inesorabilmente.
Finché non divenne una statua.

## 29

L'alba portò alla Sporgenza un cambiamento del tempo, poiché la tempesta che stava investendo Tyrsis volgeva a nord, verso il Parma Key. Era ancora buio quando i primi banchi di nubi iniziarono a coprire il cielo, nascondendo la luna e le stelle e trasformando la notte in una coltre impenetrabile. Poi il vento cessò, il suo mormorio si dissolse prima che nel campo dei fuorilegge si accorgessero della sua scomparsa e l'aria si fece immobile e soffocante. Caddero alcune gocce sui volti delle guardie, mentre chiazze sempre più larghe si formavano sulla roccia secca e polverosa dello sperone. La pioggia che si faceva più fitta avvolgeva tutto nel silenzio. Dalla foresta sottostante si alzò il vapore, sollevandosi oltre le cime degli alberi per unirsi alle nubi finché nulla rimase visibile. Finalmente giunse l'alba, una debolissima striscia di luce all'orizzonte: la pioggia ormai cadeva così fitta che tutti, incluse le guardie, corsero a ripararsi.
Per questa ragione nessuno vide il Serpide.
Doveva essere uscito dalla foresta col favore delle tenebre, e aveva cominciato a farsi strada sulla parete rocciosa quando le nubi avevano soffocato l'unica luce in grado di rivelare la sua presenza. Si udivano le zampe e le placche dell'armatura respirare contro la roccia mentre si trascinava verso l'alto; ma il rumore si perdeva nel rombo dei tuoni lontani, nel fruscio della pioggia, nei movimenti degli uomini e degli animali nel campo. Inoltre, i fuorilegge di guardia erano stanchi, irritati e sicuri che nulla sarebbe accaduto, almeno fino all'alba.

Il Serpide li sorprese prima che si accorgessero del loro errore e cominciassero a urlare.
Le grida fecero sobbalzare Morgan. Si era addormentato nel boschetto di pioppi all'estremità dello sperone, rimuginando i suoi sospetti intorno all'identità del traditore. Se ne stava rannicchiato al riparo della chioma dell'albero più maestoso, avvolto nel mantello da caccia per scaldarsi. Aveva i muscoli così intorpiditi e rattrappiti che stentò a mettersi in piedi. Ma le urla diventavano sempre più acute e terrorizzate. Ignorando il suo indolenzimento, si fece forza per alzarsi, agguantò la sciabola che si era assicurato alla schiena, e si avviò faticosamente sotto la pioggia.
Lo sperone era un vero pandemonio. Gli uomini si battevano da tutte le parti con le armi in pugno, e parevano ombre tenebrose in un mondo grigio e umido. Alcune torce fecero la loro apparizione, come fari luminosi nel buio, ma l'acquazzone le spense quasi immediatamente. Morgan si spinse avanti, seguendo quella marea umana e scrutando nell'oscurità, alla ricerca della causa di tanta agitazione.
A un tratto lo vide. Il Serpide si trovava sulla sommità dello sperone e si stava sollevando per uscire dall'abisso, aggrappato alla roccia con gli artigli, mostrandosi al di sopra delle fortificazioni dei fuorilegge che lo fronteggiavano. Un uomo senza vita pendeva dalle sue possenti chele quasi tranciato in due, probabilmente una delle guardie che aveva tentato di dare l'allarme.
I fuorilegge si lanciarono avanti incuranti del pericolo, armati di aste e di lance, infilandole nel corpo massiccio del Serpide, tentando disperatamente di far arretrare il mostro oltre il bordo del dirupo. Ma il Serpide era gigantesco: torreggiava su di loro come una muraglia. Morgan rallentò, costernato. Era come cercare di far deviare un fiume dal suo corso. Era impossibile riuscire a respingere qualcosa di quelle dimensioni con le sole forze umane.
Il mostro fece un rapido movimento in avanti, lanciandosi sugli assalitori. Aste e lance si spezzarono frantumandosi, mentre il Serpide colpiva inesorabilmente. Gli uomini schiacciati dal peso morirono all'istante e molti altri vennero rapidamente afferrati dalle chele. Un'intera sezione delle fortificazioni della Sporgenza crollò sotto il peso di quell'essere infernale. I fuorilegge caddero all'indietro mentre il mostro si faceva strada tra loro, travolgendo armi, magazzini e tende, agguantando tutto ciò che si muoveva. Colpi di spada e di coltello piovvero su di lui, ma il Serpide non pareva darsene cura. Avanzava senza tregua, inseguendo gli uomini che si ritraevano, distruggendo ogni ostacolo.
«Nati liberi!» Il grido si alzò all'improvviso. «A me!»
Padishar Creel comparve dal nulla: una figura rosso fuoco nella pioggia e nella nebbia che chiamava a raccolta i suoi uomini. Questi risposero con un urlo e corsero al suo fianco. Padishar li fece schierare rapidamente; una metà contrattaccò

il Serpide con le aste per parare i colpi delle chele, mentre il resto impegnava i fianchi e la schiena del mostro. Il Serpide si dimenò e si contorse, ma continuò ad avanzare.
«Nati liberi, nati liberi!» Le grida risuonavano da ogni lato, riempiendo la debole luce dell'alba con la loro furia.
Poi apparvero Axhind e i suoi Troll, con il corpo gigantesco chiuso nell'armatura dalla testa ai piedi, brandendo grosse asce da battaglia. Attaccarono il Serpide a testa bassa, mirando alle chele. Tre furono fatti a pezzi all'istante, e sparirono in un ammasso di membra sanguinolente. Ma gli altri colpirono e attaccarono con tale determinazione da distruggere la tenaglia di sinistra, spezzandola e rendendola inservibile. Poco dopo, riuscirono a staccarla completamente.
Il Serpide rallentò. Una scia di corpi copriva il terreno alle sue spalle. Morgan si trovava ancora tra le caverne e il mostro, indeciso sul da farsi e incapace di comprenderne il perché. Era come se fosse stato immerso nelle sabbie mobili. Vide la bestia alzarsi da terra. La testa e la tenaglia si sollevarono e rimase immobile come un serpente pronto all'attacco, piegato sulla metà inferiore del corpo, pronto a gettarsi sui nemici e a schiacciarli. I Troll e i fuorilegge fuggirono urlando.
Morgan cercò Padishar, ma il capo dei fuorilegge era scomparso. Il cavaliere non riusciva a vederlo da nessuna parte.
Per un istante credette che Padishar fosse caduto. La pioggia gli scorreva sul volto ed egli sbatteva le palpebre con impazienza. La mano si strinse sull'elsa della sciabola, ma ancora una volta si ritrasse.
Il Serpide veniva avanti lentamente, buttandosi a destra e a sinistra per proteggersi dagli attacchi laterali. Con un colpo di coda schiacciò molti uomini; lance e frecce su di lui rimbalzavano. Avanzava con regolarità, costringendo i difensori ad avvicinarsi sempre più alle caverne. Presto non avrebbero più avuto spazio per fuggire.
Morgan Leah era scosso dai tremiti. "Fa' qualcosa" gli urlava dentro una voce.
Nello stesso istante Padishar riapparve all'ingresso della caverna più grande, urlando ai suoi uomini di farsi da parte. Qualcosa di immenso avanzava scricchiolando alle sue spalle. Morgan aguzzò la vista nell'oscurità e nella nebbia. Apparvero file di uomini che tiravano delle corde e un ordigno cominciò a prendere forma. Ora Morgan lo vedeva delinearsi nell'ombra della caverna e avanzare lentamente.
Era una gigantesca balestra di legno:
Padishar la fece spostare finché non si trovò di fronte al Serpide. Sulla base della balestra, Chandos manovrava un pesante argano per piegare la corda dell'arco. Un dardo enorme, affilato, era già in posizione.
Il Serpide esitò, come per valutare la pericolosità della nuova arma. Poi, abbassandosi lievemente, avanzò mentre la tenaglia superstite strideva in attesa di colpire.
Padishar ordinò di sparare il primo dardo mentre il mostro

era ancora a una quindicina di metri di distanza. La freccia volò lontana. Il Serpide aumentò l'andatura e Chandos, in tutta fretta ricaricò l'arma. La balestra lasciò partire un'altra freccia che colpì di striscio una placca dell'armatura e finì lontano. Il Serpide, colpito al fianco, rallentò, ma subito si raddrizzò e riprese ad avanzare.
Morgan comprese immediatamente che non ci sarebbe stato tempo per un terzo colpo. Il Serpide era troppo vicino. Eppure Chandos era ancora sulla sommità della balestra e stava disperatamente tirando la corda per la terza volta. Il mostro era a soli pochi metri. Fuorilegge e Troll lo bersagliavano da ogni lato con asce e spade, senza risultato.
L'enorme balestra lo aveva spaventato e avanzava rapidamente per distruggerla.
Chandos mise in posizione il terzo dardo e pose mano al grilletto.
Troppo tardi. Il Serpide allungò il passo e si abbatté sulla balestra, distruggendo tutto. Il legno andò in frantumi e le ruote che sostenevano l'arma cedettero. Chandos venne scagliato nelle tenebre. Gli uomini si dispersero, urlando. Il Serpide si alzò e si liberò dei resti dell'arma assaporando la vittoria: sapeva che gli bastava un altro affondo per terminare l'opera.
Ma Padishar Creel fu più svelto. Mentre gli altri fuorilegge fuggivano, Chandos giaceva nel buio e Morgan era bloccato dall'indecisione, Padishar attaccò. Poco più di una chiazza rossastra nella nebbia e nella semioscurità dell'alba inzuppata di pioggia, il capo dei fuorilegge agguantò uno dei dardi della balestra che erano stati rovesciati dai supporti, si lanciò sotto il mostro e appoggiò la freccia al terreno rivolgendola verso l'alto. Il Serpide intento a distruggere la balestra non lo vide neppure e continuò a fracassare ciò che rimaneva della balestra fino a colpire la freccia con la punta di ferro. La forza del suo colpo gli fece penetrare la freccia nella corazza fino a trapassarlo da parte a parte.
Padishar riuscì a malapena a rotolare lontano, mentre il Serpide stramazzava al suolo.
Il mostro, sorpreso, si voltò indietro, tremante di dolore. Perse l'equilibrio e ricadde, contorcendosi convulsamente nel tentativo di estrarre l'asta mortale. Cadde pesantemente a terra. «Nati liberi!» urlò Padishar Creel e i fuorilegge e i Troll si gettarono sulla bestia staccandogli brandelli di carne con le spade e le asce. Anche la seconda chela venne recisa. Padishar incitava gli uomini, attaccando insieme a loro e facendo roteare la sciabola con tutta l'energia che aveva in corpo.
La battaglia fu terribile. Anche se gravemente ferito il Serpide era ancora pericoloso. Alcuni uomini vennero intrappolati sotto il suo peso e schiacciati, altri abbattuti dai terribili colpi, altri ancora smembrati dagli artigli. Gli sforzi per concludere la battaglia non ebbero esito positivo finché un altro dardo fu conficcato nell'occhio del mostro fino al cervello. Il Serpide

ebbe un'ultima contrazione violenta e restò immobile.
Morgan Leah osservò tutta la scena da lontano, troppo distante da quello che stava succedendo per essere d'aiuto.
Quando la lotta terminò, era scosso da tremiti e in un bagno di sudore. Non aveva alzato un dito per aiutare gli altri.
Dopo quell'episodio nel campo dei fuorilegge ci si convinse che la Sporgenza non era più invulnerabile. Padishar Creel divenne subito di umore nero. Era furibondo con la Federazione che aveva uTiili zzato un Serpide e con il mostro morto che aveva inflitto un danno così grave alla comunità; ma ce l'aveva anche con le guardie che non erano state sul chi vive e soprattutto con se stesso per essersi fatto trovare impreparato all'attacco. Gli uomini si occuparono dei loro compiti di malavoglia; erano ormai un gruppo sfiduciato che avanzava a fatica nella nebbia e nelle tenebre. Se la Federazione aveva inviato un Serpide, dicevano, che cosa impediva che ne mandasse un altro? E se ne avesse mandato un altro, come avrebbero potuto fermarlo? E che cosa avrebbero fatto se la Federazione avesse inviato un essere ancora peggiore?
Nell'attacco erano morti diciotto uomini, e più del doppio erano feriti; alcuni sarebbero morti prima della fine della giornata.
Padishar fece seppellire le vittime all'estremità dello sperone e ordinò di trasportare i feriti nella caverna più grande, trasformata temporaneamente in infermeria. C'erano medicine e uomini esperti nella medicazione delle ferite da guerra, ma i fuorilegge non godevano dei servizi di un vero e proprio Guaritore. I gemiti dei feriti e dei moribondi si alzavano nel silenzio del primo mattino.
Il Serpide venne trascinato all'estremità dello sperone e gettato giù. Fu un compito difficile e stremante, ma Padishar non era disposto a tollerarne la presenza un secondo più del necessario. Vennero usate corde e pulegge; un capo venne assicurato al cadavere del mostro mentre l'altro veniva tirato da decine di uomini: il Serpide, centimetro dopo centimetro, venne faticosamente trascinato per il campo semidistrutto. Ci volle tutta la mattinata. Morgan lavorò con i fuorilegge, senza parlare, tenendosi in disparte, tentando disperatamente di capire che cosa gli era successo.
Finalmente comprese. Era ancora teso nello sforzo di trascinare il Serpide verso il bordo dello sperone, con il corpo dolorante e spossato, quando la mente ebbe un guizzo inaspettato.
La responsabilità era della Spada di Leah, o, per la precisione, della magia che conteneva, o meglio, che un tempo aveva contenuto. Era la perdita di quella magia a renderlo incapace, indeciso, spaventato. Quando aveva scoperto la magia della Spada, si era creduto invincibile. La sensazione del potere era diversa da qualsiasi altra cosa avesse mai provato. Con quel genere di potere avrebbe potuto compiere ogni impresa.
Ricordava ancora la sensazione provata nell'affrontare da solo gli Ombrati nell'Abisso. Fantastica. Esaltante.
Ma era anche debilitante. Ogni volta che chiamava a sé quel

potere, questo sembrava sottrargli qualcosa.
Quando aveva spezzato la Spada di Leah e perduto completamente l'uso della magia, aveva compreso quanto di sé questa gli aveva sottratto. Si era reso conto quasi immediatamente del cambiamento. Sbagliava Padishar quando insisteva che avrebbe dimenticato quanto aveva perduto, che sarebbe guarito, che con il tempo sarebbe tornato a essere se stesso. Ora sapeva che non era vero. Non sarebbe mai guarito completamente. Aveva usato una volta la magia e ne era irrevocabilmente rimasto contaminato. Non era più lo stesso, senza la magia. Anche se l'aveva posseduta solo per un breve periodo, l'effetto sarebbe stato permanente. Bramava di riaverla. Senza la magia era perduto, confuso, timoroso. Ecco la ragione per cui non si era mosso durante la battaglia col Serpide. Non perché gli mancasse la coscienza di quello che avrebbe dovuto fare. Ma non avrebbe più potuto invocare la magia in suo aiuto.
Ammetterlo gli costava uno sforzo che non era in grado di sopportare. Continuò a lavorare, come una macchina senza sentimenti, avvilito dall'idea che la perdita della magia potesse paralizzarlo fino a quel punto. Si nascose nei propri pensieri, nella pioggia e nel grigiore, sperando che nessuno, specialmente Padishar Creel, avesse notato il suo fallimento, angosciato all'idea che la situazione potesse ripetersi.
Dopo un po', tornò a pensare a Par. Prima di quel momento non si era mai soffermato a riflettere su quello che doveva provare il ragazzo della Valle nel combattere continuamente con la magia. Costretto a fare i conti con ciò che la magia della Spada di Leah significava per lui, Morgan credeva finalmente di capire quanto era difficile per Par. Come aveva imparato a vivere con l'incertezza sul potere della canzone magica? Che cosa aveva provato quando questa lo aveva abbandonato, come tante volte era successo nel corso del viaggio verso Allanon? Sapere che il ragazzo della Valle ce l'aveva fatta dava a Morgan una rinnovata fiducia nelle sue possibilità.
A metà giornata, il Serpide era sparito e i danni che aveva causato al campo erano stati parzialmente riparati. Finalmente la pioggia cessò mentre le tempeste si spostavano a est, sfiorando le cime dei Denti del Drago. Il sole fece capolino tra le nubi che si rincorrevano sulla distesa verde cupo del Parma Key. La nebbia si dissolse mentre un velo di umidità avvolgeva ogni cosa in una pellicola lucida e argentea.
Intanto la Federazione fece avanzare le catapulte e le torri d'assedio, rinnovando gli assalti alla Sporgenza. Le catapulte lanciarono i massi e le torri d'assedio vennero animate da file di arcieri che continuarono a scagliare frecce sull'accampamento dei fuorilegge. Non venne compiuto nessun tentativo di scalare l'altura; l'attacco, limitato a un costante tiro di sbarramento contro lo sperone e i suoi occupanti, durò senza sosta per tutto il pomeriggio e continuò durante la notte. I fuorilegge non potevano far nulla per bloccarlo; gli attaccanti erano

troppo lontani e troppo ben protetti. Oltre alle caverne non c'erano posti sicuri. Era chiaro che la perdita del Serpide non aveva scoraggiato la Federazione: non avrebbero tolto l'assedio. Avevano intenzione di continuare finché i difensori non fossero stati così stremati da cedere all'attacco frontale. Fossero stati necessari giorni, settimane o mesi, la conclusione sarebbe stata la stessa. Le truppe della Federazione erano pronte ad aspettare.

Sulle alture, i difensori cercavano di sfuggire alla pioggia di proietTiili , lanciando imprecazioni agli aggressori e continuando a svolgere i loro compiti come meglio potevano. Ma nella segretezza dei rifugi rimuginavano e borbottavano i loro sospetti. Forse in passato la pensavano diversamente, ma ora la verità era che la Sporgenza non poteva più essere difesa.

Morgan Leah doveva affrontare timori tutti suoi. Il cavaliere aveva scelto di starsene per conto proprio e si era nuovamente rintanato nel boschetto di pioppi all'estremità dello sperone, lontano dalle principali posizioni difensive dell'accampamento, dove si era concentrato il grosso dell'attacco della Federazione. Per il momento era riuscito a mettere da parte il problema della sua incapacità di accettare la perdita della magia della Spada di Leah, ma ora era costretto ad affrontare il dilemma, altrettanto drammatico, dei suoi sospetti sull'identità del traditore.

Era difficile decidere che cosa fare. Di certo avrebbe dovuto dirlo a qualcuno. Doveva sicuramente dirlo a qualcuno. Ma a chi?

A Padishar Creel? Se l'avesse detto a Padishar, il capo dei fuorilegge avrebbe potuto credergli oppure no, ma in entrambi i casi non aveva intenzione di offrirgliene la possibilità. A Padishar non importava molto né di Steff né di Teel; si sarebbe semplicemente sbarazzato di entrambi. Dopotutto, non c'era modo di sapere chi fosse il traditore e neppure se uno dei due lo fosse veramente. E Padishar non era dell'umore adatto per perdere tempo in attesa di una risposta.

Morgan scrollò il capo. Non poteva dirlo a Padishar.

Steff? Scegliendo questa soluzione, decideva a tutti gli effetti che Teel era la traditrice. Era quello che voleva assolutamente credere, ma era la verità? E anche se fosse stata lei, conosceva la probabile reazione di Steff. Il suo amico era innamorato di Teel. Teel gli aveva salvato la vita. Difficilmente sarebbe stato pronto ad accettare le parole di Morgan senza prove precise a sostegno dell'ipotesi. E Morgan non ne aveva nessuna concreta e tangibile; aveva solo dei sospetti.

Scartò Steff.

Qualcun altro? Non c'era nessun altro. L'avrebbe detto a Par o a Coll se fossero stati lì, o a Wren, o persino a Walker Boh. Ma i membri della famiglia Ohmsford erano sparsi ai quattro venti. Non poteva fidarsi di nessuno.

Sedette tra gli alberi, ascoltando le urla lontane dei difensori, il rumore delle catapulte e degli archi, il frantumarsi del

ferro e del legno. Il sibilo dei proietTiili e il rumore dell'impatto.
Era solo, un'isola nel cuore della battaglia, perso in un mare di indecisione e di dubbi. Doveva fare qualcosa, ma non riusciva a capire in quale direzione muoversi. Aveva desiderato con tanto ardore di partecipare alla battaglia contro la Federazione, venire al nord e unirsi ai fuorilegge, intraprendere la ricerca della Spada di Shannara, vedere gli Ombrati distrutti. Quante speranze aveva nutrito quando era partito, quanti piani audaci! Doveva liberarsi della sua sterile esistenza sulle montagne, degli scherzi inuTiili giocati alle spalle dei burocrati federativi, dei suoi stupidi esperimenti contro uomini che non avrebbero cambiato la situazione anche se l'avessero desiderato. Doveva realizzare qualcosa di grande, qualcosa di meraviglioso, che avrebbe cambiato le cose...
Bene, ora ne aveva l'opportunità. E lui solo poteva agire.
Invece se ne stava lì, paralizzato.
Venne la sera, l'assedio continuava senza soste e il dilemma di Morgan rimaneva irrisolto. Si allontanò dal boschetto per controllare Steff e Teel, o, più precisamente, per spiarli, sperando in qualche preziosa scoperta. Ma i Nani non sembravano cambiati. Steff, sempre debole, era in grado di sostenere la conversazione solo per pochi minuti, prima di ricadere nel sonno; Teel se ne stava taciturna, in allerta. Studiò entrambi furtivamente, per quanto possibile, cercando di scorgere qualcosa che gli potesse fornire un indizio e confermare i suoi sospetti, ma se ne andò senza avere concluso nulla.
Era quasi buio quando incontrò Padishar Creel. Era perso nei suoi pensieri; ancora si scervellava per capire quale atteggiamento prendere e non sentì l'omone avvicinarsi. Si rese conto che era arrivato qualcuno solo quando Padishar gli rivolse la parola.
«Te ne stai per i fatti tuoi, vero?»
Morgan sobbalzò. «Come? Ah, Padishar. Scusami.»
L'uomo sedette davanti a lui. Il volto era stanco e coperto di polvere e di sudore. Aveva notato il disagio di Morgan, ma finse di non essersene accorto. Stese le gambe e si appoggiò indietro, sostenendosi con i gomiti, sussultando per il dolore delle ferite. «Proprio un giorno schifoso, cavaliere» disse. Seguì un lungo sospiro. «Ventidue morti, e probabilmente altri due se ne andranno entro il mattino, e noi qui, spaventati come volpi inseguite.»
Morgan annuì senza rispondere. Stava cercando disperatamente qualcosa da dire.
«La verità è che non mi importa molto del modo in cui stanno andando le cose.» Impossibile decifrare l'espressione del volto indurito. «La Federazione terrà l'assedio finché noi tutti non avremo dimenticato perché mai siamo venuti qui, e questo non fa fare grandi progressi ai miei piani o alle speranze dei nati liberi. Imbottigliati come siamo, non possiamo essere d'aiuto a nessuno. Ci sono altri rifugi, e ci saranno altre occasioni per pareggiare i conti con quei codardi che preferiscono

inviare contro di noi creature concepite dalla magia nera piuttosto che affrontarci direttamente.» Si interruppe. «Ho deciso che è ora di andarcene.»
Morgan si chinò in avanti. «Scappare?»
«Da quella porta posteriore di cui abbiamo parlato. Ho deciso di dirtelo perché avrò bisogno del tuo aiuto.»
Morgan lo fissò. «Del mio aiuto?»
Padishar si raddrizzò lentamente, mettendosi seduto. «Voglio che qualcuno porti un messaggio a Tyrsis, a Damson e ai ragazzi della Valle. Devono sapere che cosa sta succedendo. Andrei io stesso, ma devo restare per far uscire gli uomini sani e salvi. Così ho pensato che forse ti sarebbe interessato.»
«Lo farò certamente» rispose Morgan senza esitazione.
L'altro alzò la mano come per metterlo in guardia. «Non così in fretta. Probabilmente non lasceremo la Sporgenza per altri tre giorni. I feriti non possono essere ancora spostati. Ma vorrei che tu partissi prima. Domani. Damson è una ragazza in gamba, con la testa sulle spalle, ma è ostinata. Ho riflettuto un po', da quando mi hai chiesto se penso che tenterebbe di portare qui i ragazzi della Valle. Potrei anche sbagliarmi, ma potrebbe proprio tentare di farlo. Devi assicurarti che ciò non avvenga.»
«Va bene.»
«Uscirai dalla porta posteriore, allora. E andrai solo.»
Morgan aggrottò la fronte.
«Solo, ragazzo. I tuoi amici staranno con me. Primo, non puoi andartene per il Callahorn con un paio di Nani alle calcagna, anche se fossero in grado di farcela, e almeno uno dei due non lo è. La Federazione vi metterebbe in catene in due minuti. Secondo, non possiamo correre alcun rischio, dopo tutti i tradimenti che si sono verificati. Nessuno deve conoscere i nostri piani.»
Il cavaliere rifletté per un momento. Padishar aveva ragione. Era idiota correre rischi inuTiili . Se la sarebbe cavata meglio da solo, senza dire a nessuno quello che avrebbe fatto, specialmente a Steff e a Teel. Stava quasi per esprimere il suo pensiero, poi ritenne meglio non farlo. Si limitò ad annuire.
«Bene. La faccenda è sistemata. Eccetto per un particolare.»
Padishar si rialzò in piedi. «Vieni con me.»
Fece attraversare a Morgan l'accampamento, fino alla caverna più grande che si apriva sul dirupo del retro dello sperone, conducendolo oltre il recesso dove venivano curati i feriti, nelle sale retrostanti. Qui si aprivano i tunnel, una dozzina o forse più, a poca distanza l'uno dall'altro. All'entrata Padishar aveva preso una torcia; la accostò a un braciere ardente inchiodato alla parete della caverna, si guardò attorno un attimo per assicurarsi che nessuno li stesse osservando con particolare attenzione, poi fece cenno a Morgan di proseguire. Anziché imboccare i tunnel, guidò il cavaliere tra i cumuli di masserizie che occupavano la parte più profonda della caverna, penetrando per qualche centinaio di metri. Tutto era silenzioso:

si erano lasciati alle spalle ogni rumore. Padishar si guardò nuovamente indietro, scrutando nell'oscurità.
Poi, porgendo la torcia a Morgan, alzò le mani, tastò con le dita l'apertura delle ceste, e tirò. Una parte della gerla scattò; era un falso pannello sistemato su cardini nascosti, che si apriva su un tunnel.
«Hai visto come ho fatto, ragazzo?» chiese a voce bassa.
Morgan annuì.
Padishar riprese la torcia e la infilò nell'apertura, Morgan si chinò in avanti. Le pareti del tunnel segreto voltavano verso il basso, nella roccia, a perdita d'occhio.
«Attraversa tutta la montagna» disse Padishar. «Seguilo fino in fondo e uscirai sopra il Parma Key, proprio a sud dei Denti del Drago e a est del Passo Kennon.» Guardò Morgan intensamente. «Se tentassi di trovare la via attraverso gli altri passaggi, quelli che tengo guardati a vista, potremmo non ritrovarti mai più. Capito?»
Spinse la porta segreta, richiudendola e fece un passo indietro. «Ti sto mostrando tutto questo perché al momento di partire non sarò con te. Sarò qui fuori a farti buona guardia.» Lanciò a Morgan un sorrisetto. «Fa' in modo di filartela alla svelta.»
Ripresero il cammino lungo le caverne usate come magazzini, uscendo ancora sulla caverna principale e quindi sullo sperone. Era ormai buio e l'ultima luce del giorno svaniva nel crepuscolo. Il capo dei fuorilegge si fermò, si stiracchiò, e respirò a fondo l'aria della sera.
«Ascoltami, ragazzo» disse con calma. «C'è ancora una cosa. Devi smetterla di rimuginare su quello che è accaduto alla spada che porti. Non puoi continuare a trascinarti dietro quel peso e poi pretendere di avere le idee chiare; è un carico troppo pesante, anche per un tipo deciso come te. Posalo. Lasciatelo alle spalle. Hai in te coraggio a sufficienza per farcela, anche da solo.»
"Padishar sa quello che è successo stamattina," pensò all'improvviso Morgan. "Lo sa e mi sta dicendo che va tutto bene."
Padishar sospirò. «Mi fanno male tutti i muscoli, ma la mia sofferenza è soprattutto del cuore. Non riesco ad accettare quello che ci è successo.» Guardò Morgan dritto negli occhi. «Ecco che cosa intendo parlando di bagaglio inutile. Pensaci su.»
Si voltò, allontanandosi rapidamente nel buio. Morgan sentì l'impulso di chiamarlo indietro. Fece anche un passo, con l'idea di esporgli i suoi sospetti sul traditore. Sarebbe stato facile. Lo avrebbe liberato dal peso del suo segreto. Lo avrebbe assolto dalla responsabilità di essere l'unico ad aver capito. Combatté contro l'indecisione, così come aveva fatto per tutto il giorno.
Ma ancora una volta fu sconfitto.
Dormì, avvolgendosi nel mantello e rannicchiandosi a terra, all'ombra dei pioppi. Il terreno si era asciugato dopo la

pioggia mattutina; la notte era calda e l'aria piena dei profumi della foresta. Dormì un sonno profondo, senza sogni. Timori e indecisioni scivolarono via come acqua sulla pelle. Furono banditi gli spettri della perduta magia e del traditore, allontanati dalla stanchezza che lo avvolse come per proteggerlo dandogli la pace. Cadde in un sonno senza tempo.

Poi si svegliò.

Una mano gli afferrava la spalla, stringendola. Fu tutto così improvviso, così sconvolgente, che per un attimo credette di essere stato aggredito. Si liberò del mantello e balzò in piedi, voltandosi freneticamente nel buio.

Si ritrovò faccia a faccia con Steff.

Il Nano era accucciato accanto a lui, avvolto nelle coperte, i capelli ritti, il volto coperto di cicatrici, pallido e sudaticcio, nonostante l'aria piacevole della notte. Gli occhi scuri ardevano di febbre, e nello sguardo c'era spavento e disperazione.

«Teel se n'è andata» sussurrò.

Morgan respirò a fondo, per calmarsi. «Andata dove?» riuscì a dire, con la mano ancora ben stretta sull'elsa del pugnale che portava in vita.

Steff scrollò il capo, il respiro irregolare nel silenzio notturno. «Non lo so. Se n'è andata circa un'ora fa. L'ho vista. Pensava che dormissi, ma...» Si allontanò un poco. «C'è qualcosa che non va, Morgan.» Parlava a fatica. «Dov'è? Dov'è Teel?»

E immediatamente Morgan Leah non ebbe più dubbi.

30

Quella stessa notte Par Ohmsford scese per l'ultima volta nell'Abisso alla ricerca della Spada di Shannara.

Le tenebre erano calate sulla città di Tyrsis come un mantello nero impenetrabile. La pioggia e la foschia si erano mutate in una nebbia così fitta che i tetti e le pareti degli edifici, i carretti e le bancarelle dei mercati e perfino le pietre delle strade scomparivano, come dissolti. Non si vedevano né la luna né le stelle e le luci della città tremolavano come candele sul punto di spegnersi.

Damson Rhee condusse i ragazzi della Valle nel buio della notte, ancora una volta coperti con mantelli e cappucci. La nebbia era soffocante; umida e pesante, si appiccicava agli abiti e alla pelle come una pellicola sottile. Il giorno era finito presto, spinto verso il tramonto dall'apparire della nebbia che saliva dalle praterie sotto la sporgenza rocciosa, avvolgendosi su se stessa come un'onda di marea, fino a rotolare sulle mura di Tyrsis, seppellendola. Il gelo della notte precedente aveva lasciato il posto a un caldo altrettanto sgradevole, che sapeva di muffa e di marcio. Per tutto il giorno la popolazione della città aveva borbottato, malcelando la preoccupazione per la stranezza delle condizioni atmosferiche; quando l'ultima, sottile, grigia luce del giorno aveva iniziato a sbiadire, tutti si erano barricati nelle case, come se fossero stati sotto assedio.

Damson e i ragazzi della Valle si ritrovarono soli nelle strade

silenziose e avvolte nella nebbia. Una o due volte incontrarono dei passanti, ma si trattava di apparizioni momentanee, quasi fantasmi che si avventuravano dall'oltretomba, solo per esserne nuovamente inghiottiti. Si udivano dei suoni, ma era impossibile individuarne la fonte e la direzione. I passi soffocati degli stivali si alzavano nel silenzio svanendo nel nulla senza lasciare traccia. Tutt'intorno aleggiavano movimenti, forme e figure indefinite, che apparivano e scomparivano in un lampo.

Era una notte adatta per immaginare cose che non esistono. Par faceva del suo meglio per evitarlo, ma vi riuscì solo in parte. Nutriva in cuore fantasmi che aveva lui stesso creato e che sembravano trovare la loro identità proprio nelle ombre che si aggiravano nella nebbia. Là, a sinistra della minuscola fiammella di un lampione, ecco la promessa di proteggere Coll e Damson quella notte, quando sarebbero scesi nell'Abisso. Là dietro, invece, c'era la sua convinzione di possedere, con la magia della canzone, un potere sufficiente per mantenere quella promessa: sarebbe riuscito a usarla come un tempo venivano uTiili zzate le Pietre Magiche, non per creare immagini e illusioni, ma come un'arma di grande potenza. La convinzione rincorreva la promessa, che già si era fatta più fragile. Al lato opposto della strada, sul muro quasi invisibile della facciata di una bottega, strisciante, acquattato contro i blocchi di pietra, come immerso nelle sabbie mobili, c'era il senso di colpa che provava per non aver voluto ascoltare nessuno al di fuori di se stesso, che minacciava di crescere e di soffocarlo.

E sospesa come un gigantesco uccello da preda, sulla promessa, sulla convinzione e sul senso di colpa, perfettamente a proprio agio nella notte, senza volti, cieca, temeraria e incisa nella pietra, si rafforzava la determinazione di portare a termine l'incarico che gli aveva affidato lo spettro di Allanon: sottrarre all'Abisso e agli Ombrati la Spada di Shannara.

Era laggiù, nella cripta, pensava Par cercando di farsi coraggio. La Spada di Shannara lo stava aspettando.

Ma i fantasmi non potevano essere scacciati e i mormorii dei loro dubbi sciamavano sul suo tentativo di farsi forza, come insetti che si cibavano di carogne. Insetti insistenti, decisi a perseguire i loro scopi, che lo tormentavano per il suo orgoglio e per la sua stupida presunzione raggirandolo con immagini del fato che lo attendeva, nel caso in cui le sue supposizioni si fossero rivelate sbagliate. Ancora una volta, come succedeva sempre più spesso, costruì un muro di difesa intorno a sé. Ma non poteva ignorare la loro presenza. Non poteva fingere che non vi fossero. Si faceva strada lentamente, alla cieca, per le strade deserte della città, nella nebbia e nell'umidità, trovando rifugio nella fermezza della sua decisione. Stava rischiando tutto, basandosi sul presupposto della fondatezza delle sue idee. E se non fosse stato così? Chi, oltre a Coll e a Damson, avrebbe pagato?

Ripensò per un po' a coloro da cui si era separato nel corso dell'odissea, quelli che erano svaniti nel turbine degli eventi che lo avevano condotto a quella notte. I suoi genitori erano agli arresti domiciliari, per ordine della Federazione a Valle d'Ombra. Erano persone genTiili , buone, che non avevano mai fatto del male e che non sapevano nulla di questa faccenda. Che cosa mai sarebbe accaduto loro, se avesse fallito? E Morgan Leah, e Steff, quel Nano così risoluto, e l'enigmatica Teel? Immaginava che anche in quel momento stessero tramando contro la Federazione, ben nascosti alla Sporgenza, tra le braccia protettive delle profondità del Parma Key. Forse il suo fallimento avrebbe avuto conseguenze anche su di loro? E gli altri che erano venuti al Perno dell'Ade? Walker Boh era tornato alla Pietra del Focolare. Wren era tornata alle Terre dell'Ovest. Cogline era scomparso.
E Allanon? Che ne era stato dello spettro del Druido che forse non era mai esistito?
Ma non stava compiendo un errore. Ne era certo.
Damson rallentò: avevano raggiunto la stretta scalinata che scendeva verso i canali di scolo. I suoi occhi verdi lanciarono un'occhiata risoluta a Par e a Coll. Poi, facendo cenno di seguirla, iniziò a scendere. I ragazzi della Valle ubbidirono. Par seguito dai suoi fantasmi, il cui respiro era reale come il suo e gli sfiorava il volto. Damson faceva strada; Coll chiudeva la fila. Nessuno parlò. Par non era sicuro che ci sarebbe riuscito. Gli sembrava di avere la bocca e la gola foderate di ovatta.
Aveva paura.
Ancora una volta, Damson estrasse una torcia per illuminare il cammino, una fiammata di luce nel buio, e avanzarono in perfetto silenzio. Par guardò prima Damson e poi Coll. I loro volti erano pallidi e tesi. Incontrarono brevemente il suo sguardo e subito lo sfuggirono.
In meno di un'ora raggiunsero Talpa. Li aspettava all'imbocco del pozzo asciutto, acquattato nell'ombra, un ispido mucchietto di pelo da cui spuntavano due occhietti scintillanti.
«Talpa?» lo chiamò piano Damson.
Per un attimo non giunse risposta. Talpa era acquattato in una nicchia nella parete rocciosa della sala, quasi invisibile nell'oscurità. Se non fosse stato per la torcia di Damson, non l'avrebbero visto affatto. Li fissò senza parlare, come per valutare se erano veramente quelli che sembravano. Poi avanzò di un passo o due e si fermò.
«Buona sera, adorabile Damson» mormorò. Lanciò una breve occhiata ai ragazzi della Valle, ma non rivolse loro la parola.
«Buona sera, Talpa» replicò Damson. Chinò il capo. «Perché ti nascondevi?»
Talpa sbatté gli occhi come un gufo. «Stavo riflettendo.»
Damson esitò, aggrottando la fronte. Infilò la torcia in una fessura della parete di roccia alle sue spalle, dove la luce non avrebbe disturbato il suo strano amico. Poi si accucciò davanti a lui. I ragazzi della Valle restarono in piedi.

«Che cosa hai scoperto, Talpa?» chiese Damson con calma.
Talpa si spostò. Indossava dei pantaloni di cuoio e una casacca quasi completamente nascosti dal pelo del suo corpo. Anche i piedi erano ricoperti di pelo. Non portava scarpe.
«C'è una via d'accesso al palazzo dei Signori di Tyrsis, e da lì all'Abisso» disse Talpa. Si incurvò ancora di più. «Ci sono anche gli Ombrati.»
Damson annuì. «I passaggi sono percorribili?»
Talpa si fregò il naso con la mano. Poi studiò Damson a lungo, come per cercare di scoprire nel suo volto qualcosa che prima non aveva notato. «Forse sì» disse infine. «Vogliamo provare?»
Damson sorrise brevemente e annuì. Talpa si alzò in piedi. Era una pallina di pelo con braccia e gambe che sembravano essere state aggiunte solo in un secondo momento. Che cos'era, si chiedeva Par? Un Nano? Uno Gnomo?
«Da questa parte» disse Talpa e fece cenno di seguirlo per un buio passaggio. «Portate la torcia, se volete. Possiamo usarla per un po'.» Lanciò un'occhiata ai ragazzi della Valle. «Ma qui non bisogna parlare.»
Così si avviarono. Talpa li condusse nelle viscere della città, nei canali di scolo più profondi, nei sotterranei che percorrevano le fondamenta e i livelli inferiori, passaggi che nessuno aveva uTiili zzato per centinaia di anni. Sulla roccia e sui pavimenti di terra battuta si erano formati spessi strati di polvere che non erano mai stati calpestati. Faceva più caldo; qui l'umidità e la nebbia non riuscivano a insinuarsi. I corridoi penetravano nella roccia, salendo e scendendo per vani e sale un tempo usati come rifugio dai difensori della città per immagazzinare cibo e armi e a volte per nascondere l'intera popolazione di Tyrsis, uomini, donne e bambini. Di tanto in tanto si aprivano delle porte di legno massiccio, scardinate e con i chiavistelli spezzati. Nell'oscurità si agitavano dei ratti che fuggivano all'avvicinarsi degli esseri umani e della luce.
Il tempo passava veloce e Par ne perse ogni cognizione: chissà quant'era che percorrevano quei canali, avanzando con regolarità dietro alla figura tozza di Talpa. Ogni tanto la loro guida permetteva loro di riposare, anche se lui non sembrava averne bisogno. I ragazzi della Valle e Damson avevano con sé acqua e un po' di cibo, ma Talpa non portava nulla. Sembrava non avere neppure un'arma. Durante le brevi pause sedevano tutti in cerchio nell'oscurità quasi completa: quattro figure solitarie sepolte sotto centinaia di metri di roccia, silenziosi partecipanti di qualche strano rito, tre a sorseggiare acqua e a sbocconcellare qualcosa, il quarto all'erta come un gatto.
Camminarono tanto che le gambe di Par cominciarono a dolere. Si erano lasciati alle spalle decine di corridoi, e il ragazzo non aveva idea di dove fossero, e di quale direzione stessero seguendo. La torcia con cui avevano iniziato il cammino si era spenta ed era già stata sostituita due volte. Avevano

gli abiti e gli stivali coperti di polvere. Par aveva la gola così secca che solo con grande sforzo riusciva a deglutire.
A un certo punto Talpa si fermò. Si trovavano in un pozzo asciutto, da cui si diramavano dei tunnel. Alla parete opposta era stata assicurata con dei bulloni una pesante scala di ferro. Saliva nel buio e non se ne vedeva la fine.
Talpa si voltò, indicò verso l'alto e si portò un dito squamoso alla bocca. Non c'era bisogno di spiegare il significato di quel segno.
Salirono la scala in silenzio, un piede dopo l'altro, ascoltando il cigolio dei pioli sotto il loro peso. La luce della torcia proiettava sulla parete del pozzo ombre di forme bizzarre, quasi irriconoscibili. I corridoi alle loro spalle svanirono nel buio.
In cima alla scala c'era una botola. Talpa si strinse alla scala e fece forza verso l'alto. La botola si sollevò di un paio di centimetri e Talpa sbirciò fuori. Soddisfatto, l'aprì completamente e la botola ricadde con un tonfo sordo. Talpa sgattaiolò fuori, con Damson e i ragazzi della Valle subito dietro.
Si trovavano in una vasta cantina vuota, una cella sotterranea con giganteschi barili fasciati da cerchi di ferro, ceppi e catene sparpagliati ovunque, porte fatte con sbarre di metallo e innumerevoli corridoi che a ogni angolo svanivano in buchi neri. Un'unica ampia scalinata, all'estremità della cantina, saliva nell'oscurità. Il silenzio totale era una parte così integrante della roccia da riecheggiare con una voce tutta sua. Le tenebre premevano ovunque, respinte solo leggermente dalla luce fumosa della torcia che il gruppetto portava con sé.
Talpa si avvicinò a Damson e le mormorò qualcosa. Lei si volse ai ragazzi della Valle, indicando il punto in cui la scala saliva nel buio e pronunciò la parola: «Ombrati».
Talpa li condusse rapidamente attraverso la cantina, fino a una porticina della parete di sinistra, l'aprì senza far rumore, facendoli passare, e poi la richiuse accuratamente alle loro spalle. Si trovavano in un breve corridoio che terminava con un'altra porta. Talpa fece attraversare anche quella e si trovarono in un'altra stanza.
Era una stanza vuota: c'erano solo dei pezzi di legno, forse resti di casse da imballaggio, frammenti sparsi di scudi metallici, e un topo che fuggiva verso una fessura tra i blocchi di pietra della parete.
Talpa tirò la manica di Damson e lei si chinò ad ascoltare. Quando l'omino ebbe terminato, la fanciulla si rivolse ai ragazzi della Valle.
«Siamo passati sotto la città, attraverso le rocce all'estremità occidentale del parco del popolo, e siamo entrati nel palazzo. Siamo nei sotterranei, dove un tempo si trovavano le prigioni. Proprio qui le truppe del Signore degli Inganni tentarono di aprirsi una breccia ai tempi di Balinor Buckhannah, l'ultimo Re di Tyrsis.»
Talpa aggiunse qualcos'altro. Damson assunse un'aria preoccupata.

«Talpa dice che potrebbero esserci Ombrati nelle stanze sopra di noi: non gli Ombrati dell'Abisso, ma d'altro genere. Dice che riesce a sentirli, anche se non li può vedere.»
«Che significa?» chiese immediatamente Par.
«Significa che gli basta percepìre la loro presenza.» Damson alzò il viso e uscendo dal fascio di luce della torcia, scrutò il soffitto della stanza. <Significa che se si avvicina tanto da vederli, loro senza dubbio potranno scorgere lui.»
Par seguì lo sguardo della ragazza con un certo disagio. Stavano parlando a bassissima voce, ma anche così, era prudente farlo? «Ci possono sentire?» domandò, abbassando ancora di più la voce e avvicinando la bocca all'orecchio della fanciulla.
Lei scosse il capo. «Non qui, a quanto sembra. Ma in seguito non avremo grandi possibilità di parlare.» Lanciò un'occhiata a Coll. Era immobile nel buio. «Tutto bene?» Coll annuì, ma era comunque pallido come un cencio e Damson volse lo sguardo verso Par. «Siamo ancora a una certa distanza dall'Abisso. Dobbiamo attraversare i passaggi sotto il palazzo per raggiungere la botola nella roccia da cui entreremo. Talpa conosce la strada. Ma dobbiamo essere molto cauti. Ieri, quando ha compiuto l'esplorazione, non c'erano Ombrati nei tunnel, ma ora le cose potrebbero essere cambiate.»
Par osservò brevemente Talpa. Era accucciato contro una parete, appena visibile ai margini della luce proiettata dalla torcia, e li guardava con gli occhi scintillanti. Con una mano si massaggiava vigorosamente il pelo di un braccio.
Il ragazzo ebbe un brivido di disagio. Si avvicinò con cautela finché Damson non si trovò tra lui e Talpa. Poi disse, in modo da essere certo che solo la fanciulla potesse udire: «Sei sicura che possiamo fidarci di lui?».
Il volto pallido di Damson non mutò espressione, ma il suo sguardo parve rivolgersi lontano. «Per quello che è possibile esserlo.» Esitò. «Credi che ci sia un'altra scelta?»
Par scrollò lentamente la testa.
Il sorriso di Damson era debole e ironico. «Allora direi che non ha senso chiederselo, ti pare?»
Aveva ragione, naturalmente. Non poteva fare nulla per liberarsi dai suoi sospetti, se non decidere di tornare indietro e Par Ohmsford aveva già stabilito che non avrebbe mai fatto una cosa del genere. Desiderava provare la magia della canzone, come aveva pensato in precedenza, per vedere se poteva fare quello che lui credeva possibile. Questo gli avrebbe dato qualche briciolo di sicurezza. Eppure sapeva, nel momento stesso in cui terminava di formulare il pensiero, che non c'era modo di mettere alla prova la magia, almeno non nel modo che gli serviva. Poteva creare delle immagini, ma non poteva ricorrere al vero potere della canzone magica finché non ci fosse stato qualcosa contro cui usarla. E forse neppure allora. Ma il potere era là, gli diceva con insistenza la sua disperata volontà di rassicurarsi contro i mormorii dei suoi fantasmi.

Doveva esserci.
«Non ne avremo più bisogno» disse Damson, indicando la torcia. La passò a Par, poi si frugò nelle tasche e ne trasse due strani sassi bianchi striati d'argento. Ne tenne uno e porse l'altro al ragazzo. «Spegni la torcia: poi stringi forte tra le mani il sasso per scaldarlo. Quando lo senti caldo, aprile.»
Par spense la torcia nella polvere. La stanza piombò nel buio totale. Prese tra le mani lo strano sasso e lo tenne stretto. Dopo pochi secondi, il sasso produsse una debole luce argentata. Mentre gli occhi si adattavano alla luce, si accorse che era sufficiente a illuminare i volti dei suoi compagni, in un raggio di parecchi metri.
«Se la luce comincia a diminuire, riscalda nuovamente il sasso tra le mani.»
Damson chiuse la mano su quella di Par, stringendo il sasso, la trattenne, poi la sollevò. La luce argentea si irradiò ancora più brillante. Inconsciamente, Par sorrise, senza riuscire a nascondere la sua meraviglia. «E' un bel trucco, Damson» sussurrò.
«Un frammento della mia magia, ragazzo» disse lei a voce bassa, incollando gli occhi nei suoi. «Magia da strada per una ragazza che vive sulla strada. Non è potente come la vera magia, ma affidabile. Niente fumo, nessun odore, facile da trasportare. Meglio della luce delle torce, se vogliamo restare nascosti.»
«Molto meglio» concordò Par.
Talpa li condusse oltre la stanza, guidandoli nel buio senza l'aiuto della luce; evidentemente non ne aveva bisogno. Damson lo seguiva con uno dei suoi sassi, poi veniva Par con l'altro, e Coll ancora una volta formava la retroguardia. Oltrepassarono una seconda porta, entrando in un passaggio tutto curve che correva accanto ad altre porte e ad altre stanze. Si muovevano in silenzio, gli stivali grattavano leggermente la pietra, il loro respiro era un sibilo lieve, le voci tacevano.
Par prese a interrogarsi su Talpa. Ci si poteva fidare di lui? Quel tipetto era davvero quello che affermava di essere o era qualcos'altro? Gli Ombrati potevano assumere l'aspetto di chiunque. E se Talpa fosse stato un Ombrato? Ancora tanti interrogativi e nessuna risposta. Non poteva fidarsi di nessuno, pensò tristemente, di nessuno a parte Coll. E di Damson.
Di Damson si fidava.
Non era forse così?
Ricacciò l'improvvisa nube del dubbio che minacciava di soffocarlo. Ora non poteva permettersi di porsi domande del genere. Era troppo tardi, se le risposte erano negative. Metteva a repentaglio tutto ciò che aveva, basandosi sull'opinione che aveva di Damson e doveva credere che tale opinione fosse corretta.
Ripensando all'enigma degli Ombrati, al mistero di che cosa fossero e di come potessero essere tante cose al tempo stesso, arrivò a chiedersi, improvvisamente, se ci fossero degli

Ombrati nell'accampamento dei fuorilegge, se il nemico da cui disperatamente tentavano di nascondersi in realtà non fosse già tra loro. Il traditore che Padishar cercava poteva essere un Ombrato, qualcuno che aveva solo l'aspetto umano, che assomigliava a uno di loro. Come potevano saperlo? La magia era la sola prova in grado di smascherarli? Era forse questo lo scopo della Spada di Shannara, rivelare la vera identità del nemico che inseguivano? Questo era ciò che si era domandato dal momento in cui Allanon lo aveva mandato a cercare la Spada. Ma sembrava veramente impossibile che quel talismano dovesse servire a un'opera così priva di limiti e così estenuante. Ci sarebbero voluti secoli per sperimentarla su tutti quelli che potevano essere sospettati di essere degli Ombrati.
Come un sussurro la voce di Allanon gli sfiorò la mente.
"Solo attraverso la Spada si può rivelare la verità e solo attraverso la verità si possono sconfiggere gli Ombrati."
Verità. La Spada di Shannara era un talismano che rivelava la verità, distruggeva le menzogne e metteva a nudo ciò che era reale, battendosi contro ciò che della verità aveva solo l'aspetto. A questo scopo l'aveva uTiili zzata Shea Ohmsford, quando il piccolo ragazzo della Valle aveva sconfitto il Signore degli Inganni. E anche questa volta doveva servire allo scopo.
Salirono una lunga scala a spirale, fino a un pianerottolo. Nella parete di fronte c'era una porta chiusa da un catenaccio. La parete alle loro spalle e il soffitto erano avvolti nell'ombra. Il baratro sottostante sembrava senza fondo. Si raggrupparono sul pianerottolo mentre Talpa si dava da fare con i catenacci, prima uno, poi un altro, infine un terzo. Uno a uno, mentre il metallo cigolava pian piano, si aprirono. Talpa girò lentamente la maniglia. Par sentiva il rumore del suo stesso respiro, del polso, del battito cardiaco, tutti ritmati sulla paura che lo invadeva. Sentiva gli Ombrati che li osservavano, nascosti nel buio, percepìva la loro presenza. Era una sensazione irrazionale, frutto dell'immaginazione, eppure viva e presente.
Poi Talpa aprì la porta e la oltrepassarono rapidamente e molto silenziosi.
Si ritrovarono in una minuscola stanza senza finestre al centro della quale c'era una scala; questa scendeva a spirale nell'oscurità più totale e una porta sulla destra si apriva su un corridoio vuoto. Dalle fessure nelle pareti filtrava qualche debole sprazzo di luce. All'estremità del corridoio, a circa un centinaio di metri, c'era una seconda porta, chiusa.
Talpa li fece avanzare nel corridoio, chiudendo la prima porta alle loro spalle. Par si avvicinò a una delle fessure della parete e sbirciò fuori. Erano nel palazzo, chissà dove, nuovamente sopra il livello del terreno. Davanti a lui s'innalzavano le rocce possenti, i pendii coperti dalle fitte foreste di pini. Sopra gli alberi le nuvole aderivano strettamente alla linea dell'orizzonte.
Par arretrò. L'oscurità cominciava a lasciare il posto alla

luce del giorno. Era quasi mattina. Avevano camminato tutta la notte.
«Adorabile Damson» stava dicendo Talpa a voce bassa mentre Par si avvicinava. «Più avanti c'è un ponte sospeso che attraversa il cortile del palazzo. Usandolo risparmieremmo parecchio tempo. Se tu e i tuoi amici resterete di guardia, io andrò ad assicurarmi che quegli esseri d'ombra non si trovino nei paraggi.»
Damson annuì. «Dove vuoi che ci mettiamo?»
Talpa desiderava che si mettessero di guardia agli estremi del corridoio per sentire se qualcuno si avvicinava. Fu deciso che Coll sarebbe rimasto dov'era. Par e Damson si allontanarono con Talpa, all'estremo opposto del corridoio. Qui, dopo un cenno d'intesa, Talpa scivolò via oltre la porta.
Il ragazzo della Valle e la fanciulla sedettero uno di fronte all'altra, vicini alla porta. Par lanciò un'occhiata lungo il passaggio debolmente illuminato, per essere certo di poter vedere Coll. Il volto del fratello si sollevò leggermente e Par fece un rapido cenno con la mano. Coll rispose.
Poi restarono in silenzio, in attesa. I minuti passavano e Talpa non tornava.
Par cominciò a sentirsi a disagio. Si avvicinò un po' a Damson.
«Credi che vada tutto bene?» chiese in un sussurro.
Lei annuì senza parlare.
Par tornò a sedersi, tirò un profondo respiro ed espirò lentamente.
«Detesto queste attese.»
La ragazza non reagì. Spinse indietro la testa, contro il muro, e chiuse gli occhi. Restò così molto a lungo. Par credeva che si fosse addormentata. Tornò a guardare nella direzione di Coll, alla fine del corridoio, trovandolo esattamente nella stessa posizione in cui lo aveva lasciato e si volse nuovamente verso Damson. Aveva gli occhi aperti e lo stava guardando.
«vuoi che ti dica qualcosa di me che non sa nessuno?» chiese Damson con calma.
Par studiò il volto di lei, i lineamenti cesellati, regolari, ora così profondi, gli occhi color smeraldo e la pelle bianca sotto la massa di capelli rossi. Era bella ed enigmatica e Par voleva sapere tutto di lei.
«Sì» rispose.
La ragazza si spostò, finché le loro spalle non si toccarono. L'osservò brevemente, poi volse lo sguardo. Lui attese.
«Quando racconti a qualcuno un segreto che ti riguarda, è come se donassi una parte di te» disse lei. «E' un dono, ma vale molto più delle cose che si possono comprare. Io non parlo di me a molta gente. Probabilmente perché non ho mai avuto molto, a parte me stessa, e non voglio sprecare quel poco che ho.»
Abbassò lo sguardo e i capelli ricaddero avanti velandole il viso, per cui Par non la poteva vedere chiaramente. «Ma a te voglio dare qualcosa. Mi sento vicina a te. E' stato così fin dall'inizio, da quel primo giorno al parco. Forse perché abbiamo

in comune la magia, perché condividiamo questa esperienza. Forse è questo a farmi sentire simile a te. La tua magia è diversa dalla mia, ma questo non ha importanza. Ciò che conta è che viviamo usando la magia. E' la magia a darci la nostra identità.»
Esitò e Par credette che stesse aspettando una risposta, per cui annuì. Chissà se Damson aveva visto quel cenno.
Lei sospirò. «Be', tu mi piaci, Elfo. Sei caparbio e determinato e a volte non ti curi di niente e di nessuno, pensi solo a te stesso. Ma anch'io sono così. Forse è così che riusciamo a evitare di diventare come tutti gli altri. Forse è così che riusciamo a sopravvivere.»
S'interruppe e lo guardò in faccia. «Pensavo che, se dovessi morire, mi piacerebbe lasciarti qualcosa di mio, qualcosa che saresti solo tu a possedere. Qualcosa di speciale.»
Par iniziò a protestare, ma lei immediatamente gli posò un dito sulla bocca. «Lasciami finire. Non sto dicendo che ho intenzione di morire, ma che è possibile che ciò avvenga. Così, forse, raccontarti questo segreto mi proteggerà, come un talismano, e mi terrà al sicuro da ogni male. Capisci?»
Egli strinse le labbra e lei allontanò le dita. «Rammenti quando ti ho parlato la prima volta di me, la notte che sfuggisti alle guardie della Federazione dopo che gli altri erano stati catturati? Stavo cercando di convincerti che non ero stata io a tradirvi. Ci raccontammo alcune cose l'uno dell'altro. Mi raccontasti della magia, del modo in cui agiva. Ricordi?»
Par annuì. «Mi dicesti di essere orfana dall'età di otto anni, per colpa della Federazione.»
Lei sollevò le ginocchia, come una bambina. «Ti dissi che la mia famiglia morì in un incendio appiccato dai Cercatori della Federazione, quando scoprirono che mio padre forniva armi al Movimento. Ti dissi che poco dopo un mago girovago mi prese con sé, e che così appresi il mestiere.»
Inspirò profondamente e scosse lentamente il capo. «Ciò che ti dissi non è del tutto vero. Mio padre non morì nell'incendio. Fuggì Con me. Fu mio padre ad allevarmi e non una zia, né un mago. Crebbi con maghi da strada, e così imparai il mestiere, ma era mio padre a badare a me. Ed è ancora lui a occuparsi di me.»
La voce di Damson tremò. «Mio padre è Padishar Creel.»
Par la fissò, allibito. «Padishar Creel è tuo padre?»
Gli occhi di lei non lo abbandonarono per un solo istante. «Nessuno lo sa, a parte te. Così è più sicuro. Se la Federazione scoprisse chi sono, si servirebbe di me per arrivare a lui. Quella notte, quando ti raccontai la mia infanzia, dovevo solo convincerti che non avrei mai potuto tradire nessuno, visto il modo in cui la mia famiglia era stata consegnata alla Federazione. Questo era vero. Ecco perché mio padre è così furioso all'idea che ci possa essere un traditore tra i suoi stessi uomini. Non è mai riuscito a dimenticare quello che accadde a mia madre, a mio fratello e a mia sorella. La possibilità di perdere

qualcuno che gli è caro, ancora per un tradimento, lo terrorizza.»
Esitò, studiandolo con attenzione. «Promisi di non rivelare
mai a nessuno la mia vera identità, ma sto infrangendo quella
promessa per te. Voglio che tu lo sappia. Ti sto donando
qualcosa che apparterrà solo a te.»
Poi sorrise e Par sentì che la sua tensione diminuiva. «Damson»
disse, mentre le restituiva il sorriso. «Meglio che non ti
accada niente. Se accadesse, sarebbe colpa mia, per averti
convinto a portarmi quaggiù. Come potrei affrontare Padishar?»
Nella sua voce c'era un tono di divertimento. «Non mi
avvicinerei nemmeno a cento chilometri da lui!»
Anche lei scoppiò a ridere, tremando leggermente a quell'idea,
e gli diede un piccolo spintone, come se fossero stati
bambini intenti nel gioco. Poi si avvicinò e si strinse a lui in un
abbraccio. Par lasciò che Damson lo stringesse, senza reagire
per un attimo, mentre il suo sguardo correva al punto in cui
sedeva Coll, un'ombra indistinta all'estremo opposto del corridoio.
Ma suo fratello non stava guardando. Fin dal principio
di quella storia amici e traditori si erano mescolati ed era stato
impossibile distinguerli. Eccetto Coll. E ora Damson.
La circondò con le braccia e la strinse a sua volta.
Qualche attimo dopo, Talpa tornò. Giunse così silenziosamente
che non si accorsero neppure della sua presenza finché
la porta non cominciò ad aprirsi alle loro spalle. Par lasciò
andare Damson e balzò in piedi, mentre la lama del coltello
da caccia scattava. Talpa sbirciò alla porta e poi si ritrasse
rapido, scomparendo di nuovo. Damson afferrò il braccio di
Par. «Talpa!» sussurrò. «Va tutto bene!»
Il volto tondo di Talpa fece nuovamente capolino. Vedendo
che l'arma era stata riposta, si fece avanti. Coll stava già avanzando
per il corridoio. Quando li raggiunse, Talpa disse, nuovamente
calmo: «Il ponticello è libero e lo sarà ancora, se ci
sbrighiamo. Ma ora siate molto silenziosi».
Uscirono dal corridoio ritrovandosi su un ballatoio che girava
intorno a un'ampia e deserta rotonda. Lo percorsero rapidamente
passando accanto a decine di porte chiuse da saliscendi
e di nicchie avvolte nell'ombra. A metà strada Talpa li
fece entrare in una sala, percorrendola tutta, fino a una serie
di porte sprangate che si aprivano sul cortile principale del
palazzo. Un ponte sospeso attraversava lo strapiombo, fino a
un muro imponente. Un tempo il cortile era stato un labirinto
di giardini e di sentieri serpeggianti; ora rimanevano le sole
pietre sconnesse della pavimentazione e la terra nuda. Dietro
al muro si trovava l'oscura massa confusa dell'Abisso.
Talpa fece dei cenni che tradivano una certa ansia. S'incamminarono
per il ponticello, sentendolo ondeggiare e scricchiolare
lievemente sotto il loro peso. Il vento soffiava a rapide
raffiche, e il suono che faceva cozzando sulle pareti di pietra e
per il cortile deserto era un gemito profondo e malinconico.
Sotto di loro le erbacce sferzate tremolavano, mentre i rifiuti
venivano trascinati da una parete all'altra del cortile. Non

c'era segno di vita, nessun movimento tra le ombre e l'oscurità, nessun Ombrato in vista.
Attraversarono rapidamente il ponticello, ignorando il cigolio e i gemiti dei pioli di ferro. Continuarono a muovere i piedi, con le mani sulla ringhiera e gli occhi spalancati, osservando il muro del palazzo che si faceva sempre più vicino.
Compiuto l'attraversamento, salirono rapidi sui bastioni, tutti tendendo la mano ad aiutare il compagno successivo, felici che quella parte fosse conclusa.
Talpa li condusse a una scala, dove trovarono una nuova serie di gradini che si inoltravano nell'oscurità. Scesero silenziosamente guidati dalla luce dei sassi che Damson aveva procurato.
Ormai erano vicini; le pietre del muro erano la sola cosa che li separava dall'Abisso. Par sentiva il sangue fluirgli nelle vene per l'eccitazione, il cuore martellargli nelle orecchie e i nervi che si tendevano.
Ancora qualche minuto...
Al termine della scalinata c'era un passaggio che conduceva a una porta di legno imbullonata e ormai consunta. Talpa si avvicinò alla porta e si fermò. Quando si voltò a guardare gli altri, Par seppe immediatamente che cosa c'era là dietro.
«Grazie, Talpa» disse a voce bassa.
«Sì, grazie» fece eco Damson.
Talpa socchiuse gli occhi con timidezza. Poi disse: «Potete dare un'occhiata da qui».
Allungò la mano e con cautela sollevò una minuscola saracinesca, che rivelò una fessura nel legno. Par si fece avanti e sbirciò.
Davanti a lui si stendeva l'Abisso, una vastissima distesa desolata di alberi e rocce, un terreno paludoso cosparso di tronchi marci e di cespugli spinosi, una tenebra in cui si muovevano ombre e si formavano figure che poi svanivano come fantasmi. Le rovine del ponte di Sendic giacevano proprio sulla destra e si perdevano nell'oscurità grigiastra.
Par scrutò nelle tenebre ancora un attimo. Nessun segno della cripta che conteneva la Spada di Shannara.
Ma Par l'aveva vista, proprio là, proprio dietro al muro del palazzo. La magia della canzone l'aveva rivelata. Sentiva la sua presenza come una cosa dotata di vita.
Permise prima a Damson e poi a Coll di dare un'occhiata.
Quando Coll si ritrasse, i tre restarono a guardarsi.
Par si liberò del mantello. «Aspettatemi qui. State di guardia contro gli Ombrati.»
«Stacci tu» disse Coll senza complimenti, liberandosi anche lui del mantello. «Io vengo con te.»
«Vengo anch'io» disse Damson.
Ma Coll le bloccò immediatamente il cammino. «No, tu no. Solo uno di noi può andare, a parte Par. Guardati attorno, Damson. Guarda a che punto siamo. Siamo intrappolati. Non c'è modo di uscire dall'Abisso, a parte questa porta, e non c'è modo di uscire dal palazzo, se non risalendo le scale e attraversando

il ponticello. Talpa può tenere d'occhio il ponticello, ma non può fare da guardia contemporaneamente anche alla porta. Devi farlo tu.»
Damson tentò di protestare, ma Coll glielo impedì. «Non insistere, Damson. Sai che ho ragione. Io ti ho dato retta, quando dovevo; stavolta tu darai retta a me.»
«Non importa chi deve dare retta e a chi. Non voglio che venga neppure tu» si impuntò Par con rabbia.
Coll lo ignorò, facendo scivolare il pugnale nella cintura, fino ad averlo davanti a sé. «Non hai altra scelta.»
«Perché non dovrei essere io ad andare?» domandò Damson, arrabbiata.
«Perché lui è mio fratello!» La voce di Coll vibrò come una frusta, l'espressione severa. Ma quando riprese il discorso, la voce era stranamente dolce. «Devo andare; ecco perché sono venuto. Ecco l'unico motivo per cui sono qui.»
Damson s'irrigidì. Spostò lo sguardo. «Va bene» concordò, ma mentre parlava le labbra erano strette e avevano una piega amara. Si voltò. «Talpa, stai di guardia al ponticello.»
Il tipetto stava osservando i tre a turno con un misto di incertezza e di perplessità negli occhietti luminosi. «Sì, adorabile Damson» mormorò e scomparve sulle scale.
Par fece per dire qualcos'altro, ma Coll l'afferrò per le spalle e lo spinse contro la porta consunta. I loro sguardi si incontrarono e restarono a fissarsi.
«Non perdiamo altro tempo in discussioni, va bene?» disse Coll. «Facciamola finita con questa faccenda. Tu e io.»
Par cercò di svincolarsi, ma le grosse mani di Coll erano come morse di ferro. Si ritrasse impotente. Coll lo lasciò andare.
«Par» disse, e le sue parole erano quasi una supplica. «Dicevo la verità. Devo venire.»
Si guardarono in silenzio. Par pensò a tutto quello che avevano passato, alle avversità sopportate per arrivare a quel momento. Voleva dire a Coll che tutto aveva un significato, che gli voleva bene e che ora temeva per lui. Voleva avvertire Coll che i piedi da papero erano troppo ingombranti per filarsela alla chetichella. Aveva voglia di urlare.
Invece, si limitò a dire: «Lo so».
Poi si spostarono verso la pesante porta consunta, dischiusero le serrature e abbassarono la maniglia arrugginita. La porta si spalancò, e la semioscurità e la nebbia entrarono insieme all'odore di rancido e al gelo pungente, ai rumori della palude e all'acuto e lontano richiamo di un uccello solitario.
Par si guardò alle spalle, verso Damson. Lei annuì. Intendeva dire che avrebbe atteso? Che comprendeva? Chissà.
Con Coll al suo fianco entrò nell'Abisso.

## 31

Dov'era Teel?
Morgan Leah s'inginocchiò precipitosamente accanto a Steff, gli toccò il viso e sotto le dita sentì il gelo della pelle dell'amico. D'impulso, gli posò le mani sulle spalle e le strinse,

ma Steff parve non accorgersene. Morgan ritrasse le mani e si voltò. Scrutò nel buio circostante, tremando, e non solo per il freddo. La domanda continuava a risuonare nella sua mente, correndo da un angolo all'altro, come se cercasse di sfuggirgli, trasformandosi in un oscuro mormorio.
Dov'era Teel?
Considerò le varie possibilità. Era andata a prendere da bere per Steff, o qualcosa di caldo da mangiare o forse un'altra coperta? Oppure era andata a dare un'occhiata in giro, tormentata nel sonno da quel sesto senso capace di tenerti in vita quando sei continuamente inseguito? Si trovava nei paraggi? Stava per ritornare?
Le possibilità erano molte. No. Conosceva la risposta. Era andata al tunnel segreto per guidare i soldati della Federazione fino allo Sperone passando attraverso la porta posteriore. Stava per tradirli per l'ultima volta.
"Nessuno a parte Damson, Chandos e me conosce l'altra via d'accesso, ora che Hirehone è morto."
Era ciò che gli aveva detto Padishar, parlando della via d'uscita segreta; Morgan l'aveva completamente dimenticato fino a quel momento. Rabbrividì, tanto era chiaro quel ricordo. Se il suo ragionamento era corretto e il traditore era un Ombrato che aveva assunto l'identità di Hirehone per seguirli a Tyrsis, questo significava che l'Ombrato si era impossessato anche dei ricordi di Hirehone, e anch'esso conosceva l'esistenza del tunnel.
E se ora l'Ombrato era Teel...
Morgan sentì un prurito alla nuca. Con l'assedio, la Federazione avrebbe impiegato mesi a conquistare la Sporgenza. E se l'assedio non fosse stato che un'esca? E se il Serpide stesso non fosse stato che un'esca, anche se aveva fallito lo scopo? E se fin dall'inizio l'intento della Federazione fosse stato di prendere la Sporgenza dall'interno, ancora una volta con l'arma del tradimento, passando dal tunnel che avrebbe dovuto servire da via di scampo per i fuorilegge?
"Devo fare qualcosa!"
Morgan Leah si sentiva prostrato. Doveva abbandonare Steff e correre immediatamente da Padishar Creel. Se i suoi sospetti su Teel erano fondati bisognava trovarla e fermarla.
"Se."
L'orrore di quello che stava pensando lo strinse alla gola come un nodo: Teel poteva essere la peggior nemica che li aveva inseguiti da Culhaven, poteva averli ingannati alla perfezione, specie Steff, che era convinto di doverle la vita e che era innamorato di lei. Il nodo alla gola si strinse ancora. Sapeva che la sensazione di orrore che provava non derivava dalla possibilità, ma dalla certezza di essere tradito.
Steff vide una parte di quell'orrore riflesso nei suoi occhi e lo affrontò, con rabbia. «Dov'è, Morgan? Tu lo sai!»
Morgan non cercò di eludere la domanda, ma guardò in faccia l'amico e disse: «Credo di saperlo. Ma tu devi aspettare

qui, Steff. Devi lasciarmi andare a cercarla».
«No.» Steff scosse la testa con decisione, mentre il volto coperto di cicatrici s'irrigidiva. «Vengo con te.»
«Non puoi. Stai troppo male...»
«Voglio venire, Morgan! Allora, dov'è?»
Il Nano tremava per la febbre, ma Morgan sapeva che solo con la forza sarebbe riuscito a liberarsi di lui. «Va bene» acconsentì. «Da questa parte.»
Mise un braccio sotto le ascelle dell'amico per sostenerlo e si avviò nel buio. Non poteva abbandonare Steff, pur sapendo che l'amico gli avrebbe reso le cose più difficili. Avrebbe fatto semplicemente il suo dovere nonostante la presenza di Steff.
D'un tratto incespicò in un rotolo di corda che si trovava per terra e si rimise in piedi a fatica, trascinandosi dietro Steff. Si sforzò di rallentare l'andatura, riflettendo sul fatto che non si era neppure concesso il tempo per decidere che cosa fare.
Teel era la traditrice. Doveva ammetterlo. Steff non poteva, ma lui doveva farlo. Era proprio Teel...
S'interruppe.
"No. Non era Teel. Non chiamare quella cosa Teel. Teel è morta. O è così vicina alla morte che non è possibile fare distinzioni. Dunque non era Teel. Era l'Ombrato che si nascondeva in Teel."
Il respiro gli si fece affannoso, mentre si affrettava nella notte, con Steff appiccicato alle costole. L'Ombrato doveva aver abbandonato il corpo di Teel e assunto quello di Hirehone per seguire il gruppetto guidato da Padishar fino a Tyrsis e consegnarlo alla Federazione. Poi aveva abbandonato il corpo di Hirehone, era tornato al campo, aveva ucciso le guardie perché non poteva salire sulla Sporgenza senza essere visto, ed era entrato nuovamente in Teel. Steff non si era mai accorto di quello che stava succedendo. Credeva che Teel fosse stata avvelenata. L'Ombrato glielo aveva fatto credere. Era anche riuscito a far cadere i sospetti su Hirehone, raccontando che aveva cercato di seguirlo fino allo sperone, prima di perdere conoscenza. Chissà da quando Teel era diventata un Ombrato. Certamente da molto tempo. La immaginò mentalmente, null'altro che un guscio, una scorza vuota, e a quel pensiero digrignò i denti. Ricordò la descrizione di Par su quanto era accaduto quando, sul Gruppo del Toffer, l'Ombrato aveva cercato di entrare dentro di lui. Rammentò l'orrore e la repulsione descritti dal ragazzo della Valle. Ecco quello che Teel doveva aver provato.
Non restava altro tempo per riflettere sulla situazione.
Si stavano avvicinando alla caverna principale. L'ingresso era illuminato a giorno dalla luce delle torce. Lì si trovava Padishar Creel. Il capo dei fuorilegge era sveglio, proprio come aveva sperato Morgan, sempre vestito di rosso; stava parlando con gli uomini che si occupavano dei malati e dei feriti, con la sciabola e il coltello da caccia infilati alla cintura.
«Che stai facendo?» urlò con rabbia Steff. «Questa è una

faccenda tra noi due, Morgan! Lui non c'entra!»
Morgan ignorò le sue proteste, trascinandolo alla luce. Padishar Creel si voltò, mentre i due uomini avanzavano barcollando, e li agguantò per le spalle.
«Be', insomma, ragazzi, calmatevi! Che bisogno c'è di girovagare così nelle tenebre?» La presa si fece più decisa, mentre Steff cercava di divincolarsi, e la voce roca si abbassò. «Attenzione. Vedo nei vostri occhi che qualcosa vi spaventa. Non facciamoci sentire. Che è successo?»
Steff era livido dalla rabbia. Morgan esitò. Gli altri compagni di Padishar li stavano osservando incuriositi, ed erano tanto vicini da poter udire quello che stava per dire. Sorrise. «Credo di aver trovato la persona che stai cercando» disse al capo.
Il volto di Padishar per un attimo si fece teso, poi immediatamente si rilassò. «Ah, tutto qui?» Stava parlando sia a Morgan sia ai suoi uomini, con un tono quasi scherzoso. «Bene, vieni fuori un minuto e raccontami.» Posò la mano sulle loro spalle, come se tutto fosse perfettamente normale, fece un cenno agli altri che ascoltavano, e condusse all'esterno il cavaliere e il Nano.
Poi li fece arretrare nell'ombra. «Che cos'hai scoperto?» chiese.
Morgan lanciò un'occhiata a Steff, poi scosse la testa. Era tutto sudato e aveva il volto arrossato. «Padishar» disse, «Teel è scomparsa. Steff non sa che cosa le sia accaduto. Penso che possa essere scesa lungo il tunnel.»
Attese, con lo sguardo fisso sul capo, implorando silenziosamente che non gli chiedesse altro, che non gli imponesse di spiegarsi. Non era ancora del tutto sicuro, e in ogni caso Steff non gli avrebbe mai creduto.
Padishar comprese. «Diamo un'occhiata, cavaliere. Tu e io.»
Steff lo afferrò per un braccio. «Vengo anch'io.» Aveva il volto madido di sudore, e gli occhi vitrei, ma non si poteva dubitare della sua determinazione.
«Sei troppo debole, ragazzo.»
«Questi sono affari miei!»
Padishar si voltò rapidamente. Era coperto da una ragnatela di lividi e di tagli che si era procurato nella battaglia della notte precedente, linee sotTiili che sembravano riflettere le cicatrici più profonde della faccia del Nano. «Certo non sono affari miei.»
Si avviarono alla sala dell'infermeria; qui Padishar prese da parte un altro fuorilegge e gli parlò a voce bassa. Morgan poteva comprendere a mala pena quello che si stavano dicendo.
«Sveglia Chandos» ordinò Padishar. «Digli che voglio tutto l'accampamento in stato d'allerta. Controllate le guardie, assicuratevi che siano ben sveglie e vigili. Tutti pronti al trasferimento generale. Poi Chandos deve seguirmi nel tunnel segreto, al rifugio. Con dei rinforzi. Riferiscigli che è ora di farla finita con i segreti: non importa che si sappia quello che sta

facendo. Ora vai!»
L'uomo si allontanò in tutta fretta, e Padishar fece un cenno a Morgan e a Steff senza parlare. Li condusse attraverso la caverna principale fino ai recessi più profondi, dove si tenevano le provviste. Accese tre torce, ne tenne una per sé e consegnò le altre due al cavaliere e al Nano. Poi li guidò all'estremità della sala più profonda, dove le casse da imballaggio erano accatastate contro la parete rocciosa, porse la sua torcia a Morgan, afferrò la cassa con le due mani e tirò. Il falso pannello anteriore si aprì rivelando il tunnel. Oltrepassarono in silenzio l'apertura, mentre le torce fumavano sulle loro teste, proiettando nell'ombra una debole luce gialla. Il tunnel era ampio, ma molto tortuoso. Sporgenze rocciose rendevano il passaggio difficoltoso; c'erano stalattiti e stalagmiti. Dal soffitto gocciolava acqua che cadendo si raccoglieva in pozze, unico rumore nel silenzio, oltre ai loro passi. Faceva freddo, e ben presto il gelo penetrò negli abiti di Morgan. Tremò, seguendo Padishar. Steff veniva per ultimo, vacillando e con il respiro spezzato e rapido.
Morgan si chiese d'un tratto che cosa avrebbero fatto, una volta trovata Teel.
Eseguì una verifica mentale delle armi in suo possesso. Aveva la sciabola appesa alla schiena, un pugnale alla cintola, e un altro nello stivale. In vita portava il fodero con i resti della Spada di Leah.
Non sarebbero stati di grande aiuto contro un Ombrato, pensò preoccupato. E di che aiuto sarebbe stato Steff, anche dopo aver scoperto la verità? Che avrebbe fatto?
"Se solo possedessi ancora la magia..."
Scacciò quel pensiero, ben sapendo a quale conclusione l'avrebbe condotto, deciso a impedire che l'indecisione lo bloccasse una seconda volta.
I minuti passavano e l'eco del loro trascorrere si rifletteva sul suono dei passi affrettati dei tre. Le pareti del tunnel si restringevano improvvisamente, poi si allargavano di nuovo: c'era un cambiamento continuo di forma e di dimensioni. Passarono attraverso una serie di caverne sotterranee dove la luce delle torce non riusciva neppure a penetrare attraverso le ombre che coprivano le pareti. Un po' più avanti si apriva una serie di fessure, alcune delle quali erano larghe quasi sei metri. Per attraversarle, erano stati costruiti dei ponticelli: assi di legno legate da robuste corde ancorate alla roccia da ganci di ferro. I ponti ondeggiavano e tremolavano al passaggio, ma erano ben saldi.
Mentre avanzavano, continuavano a guardarsi attorno cercando Teel. Ma non c'era alcun segno di lei.
Steff faticava a tenere il passo. Quando stava bene era incredibilmente forte e robusto, ma la malattia che l'aveva colpito (se poi si trattava veramente di una malattia e non di avvelenamento, come Morgan cominciava a immaginare), lo aveva lasciato in pessime condizioni. Continuava a cadere.

Padishar non rallentò mai il passo. L'omone teneva fede a quello che aveva detto: Steff doveva arrangiarsi. Il Nano era arrivato a quel punto per pura forza di volontà, e Morgan non sapeva davvero come sarebbe riuscito a tenere ancora a lungo l'andatura sostenuta dal capo dei fuorilegge. Il cavaliere lanciò un'occhiata all'amico, ma Steff parve non vederlo; i suoi occhi sbarrati scrutavano nell'ombra scandagliando la cortina di tenebre oltre la luce delle torce.
Erano penetrati per oltre un chilometro nella montagna quando comparve un barlume di luce, un puntolino che ben presto divenne uno scintillìo. Padishar non rallentò, né si preoccupò di nascondere il loro arrivo. Il tunnel si allargò in un'apertura illuminata da numerose torce. Morgan sentì il battito farsi più rapido.
Entrarono in una gigantesca caverna sotterranea illuminata a giorno. Le torce erano state conficcate nelle fessure delle pareti e del pavimento e riempivano l'aria di fumo e dell'odore del legno carbonizzato e della pece bruciata. Al centro della caverna una larga spaccatura divideva il pavimento da parte a parte, una linea a zigzag che si allargava e si restringeva, da un lato all'altro. Nel punto più stretto era stato costruito un altro ponte per attraversare il burrone, una massiccia struttura metallica. Accanto al bordo del dirupo un congegno permetteva di abbassarlo e di alzarlo. Ora il ponte era abbassato, e collegava le due metà del pavimento della caverna. Più in là, la roccia piatta si stendeva fin dove il tunnel spariva nuovamente nelle tenebre.
Teel si trovava accanto al congegno del ponte, e batteva su qualcosa.
Padishar Creel si fermò, Morgan e Steff rapidi gli si accostarono. Teel non li aveva ancora né visti né sentiti, perché la luce delle torce era assorbita dal chiarore diffuso della caverna.
Padishar posò la torcia. «Ha bloccato il congegno. Il ponte non può essere rialzato.» I suoi occhi incontrarono quelli di Steff. «Se la lasciamo andare, porterà la Federazione dritta da noi.»
Steff lo fissò, con occhi allucinati. «No» ansimò incredulo.
Padishar lo ignorò. Tolse dal fodero la sciabola e cominciò ad avanzare.
Steff si scagliò su di lui, incespicò, cadde, poi urlò frenetico : «Teel!».
Teel piroettò su se stessa. Aveva in mano una sbarra di ferro sulla cui liscia superficie si vedevano i segni dei colpi inferti ai congegni del ponte. Ora Morgan si rendeva conto molto chiaramente dei danni arrecati: argani spezzati, pulegge staccate, ingranaggi divelti. I capelli di Teel scintillavano nella notte. Si voltò verso il gruppetto, e la maschera non rivelò nulla di quanto stava pensando: era un pezzo di cuoio senza espressione infilato sul capo con i fori per gli occhi scuri e cupi.
Padishar strinse le mani sulla sciabola e la sollevò. «Qui

finisce la tua corsa, ragazza!» urlò.
L'eco riempì la caverna, e Steff si alzò barcollando. «Padishar, aspetta!» urlò.
Morgan balzò a fermarlo, lo afferrò per un braccio, e lo fece voltare di scatto. «No, Steff, quella non è Teel! Non è più Teel!» Gli occhi di Steff erano colmi di rabbia e di paura.
Morgan abbassò la voce, parlando rapidamente, ma con calma. «Ascoltami. Quello è un Ombrato, Steff. Da quanto tempo non vedi il volto sotto quella maschera? L'hai guardato? Là sotto non c'è più Teel: se n'è andata, da molto tempo.»
La rabbia e la paura si trasformarono in orrore. «Morgan, no! Io lo saprei! Saprei che non è lei!»
«Steff, ascolta...»
«Morgan, la ucciderà! Lasciami andare!»
Steff si divincolò e Morgan lo agguantò di nuovo. «Steff, guarda che cosa ha fatto! Ci ha traditi!»
«No!» urlò il Nano, e lo colpì.
Morgan cadde a terra, stordito dal colpo. La prima reazione fu di sorpresa; non aveva mai creduto possibile che Steff disponesse ancora di tanta energia. Si alzò sulle ginocchia, osservando il Nano che correva verso Padishar, gridando qualcosa che il cavaliere non riuscì a capire.
Steff raggiunse il capo quando questi era solo a pochi passi da Teel. Il Nano si lanciò su Padishar prendendolo alle spalle, afferrandogli il braccio che reggeva la spada, e costringendolo ad abbassarlo. Padishar urlò infuriato e cercò di divincolarsi, senza successo. Steff gli rimase strettamente avvinghiato.
Nella confusione, Teel colpì. Fu su di loro come un gatto, con la sbarra di ferro sollevata. Il colpo piombò improvviso e senza trovare resistenza; in pochi secondi sia Padishar che Steff giacevano sanguinanti sul pavimento della caverna.
Morgan si rimise faticosamente in piedi per affrontarla.
Lei gli si avvicinò senza fretta, e in un momento tutti i ricordi che Morgan aveva di lei si affollarono alla sua mente. La vide come la ragazzina con l'aria da orfanella, che aveva conosciuto a Culhaven nella buia cucina di Nonna Elise e Zia Jilt: i capelli color miele appena visibili sotto le pieghe del mantello e del cappuccio, il volto nascosto dalla bizzarra maschera di cuoio. La vide mentre ascoltava, alla fioca luce del fuoco dell'accampamento, la conversazione dei membri della piccola compagnia che aveva attraversato tutto il Wolfsktaag. La vide accoccolata accanto a Steff alla base dei Denti del Drago, prima di recarsi a incontrare lo spettro di Allanon, sospettosa, isolata, con lo sguardo fiero.
Scacciò quelle immagini, vedendola solo come era in quel momento: un essere in grado di abbattere Padishar e Steff, troppo veloce e forte per essere quello che fingeva di essere. Ma era difficile credere che fosse un Ombrato, e ancora più duro accettare che avesse ingannato tutti con tanta abilità.
Estrasse la sciabola e attese. Doveva essere veloce, molto veloce. Ricordò le creature nell'Abisso. Il nudo ferro non era

stato sufficiente a metterle fuori combattimento.
Teel si rannicchiò non appena lo raggiunse: gli occhi scuri erano due fori bui nella maschera, lo sguardo era duro e sicuro. Morgan fece una finta veloce, poi con rabbia mirò alle gambe della ragazza. Lei scansò il colpo con facilità. Colpì di nuovo, una, due volte. Lei parò i colpi e la collisione tra la lama della spada e la sbarra di ferro fece tremare il corpo di Morgan. Fecero rapide mosse avanti e indietro, entrambi aspettando che l'altro si scoprisse.
Poi, dopo una serie di colpi di sciabola contro la sbarra di ferro, la lama si frantumò, Morgan strappò la sbarra dalle mani della ragazza servendosi di ciò che restava della sua arma, e scagliandole entrambe lontano.
Immediatamente Teel si lanciò su Morgan e gli strinse le mani intorno al collo. Era incredibilmente forte. A Morgan restò solo un attimo per agire, mentre cadeva all'indietro. La mano serrò il pugnale che egli teneva alla cintola e lo conficcò nello stomaco di Teel. Lei arretrò, sorpresa. Morgan le diede un calcio, ricacciandola indietro, estrasse il pugnale dallo stivale e lo conficcò nel fianco della ragazza, squarciandolo dal basso verso l'alto.
Lei lo colpì così violentemente con un pugno da scagliarlo a terra. Morgan cadde con un grugnito, e per un attimo rimase senza fiato. Davanti agli occhi danzavano macchioline scure, ma egli riuscì a inspirare e si rialzò appoggiandosi sulle mani.
Teel era esattamente dove l'aveva lasciata, con i pugnali ancora conficcati addosso. Con calma, li estrasse e li gettò lontano.
"Lei sa che non posso farle del male" pensò Morgan, disperato. "Sa che non ho nulla in grado di fermarla."
Sembrava perfettamente sana mentre avanzava verso di lui. Aveva gli abiti macchiati di sangue. Era impossibile scorgere qualsiasi tipo di espressione sotto la maschera, negli occhi o nella bocca: solo un buco vuoto, gelido come il ghiaccio. Morgan arretrò scandagliando il pavimento della caverna alla ricerca di un'arma, vide la sbarra di ferro e, disperato, l'afferrò.
Teel non sembrava affatto preoccupata. Il suo corpo fu scosso da un tremito, qualcosa di oscuro che parve risvegliarsi leggermente e poi assopirsi, come se la cosa che viveva in lei si stesse preparando all'azione.
Morgan arretrò, dirigendosi verso il burrone. Sarebbe riuscito in qualche modo ad attirare la creatura abbastanza vicino al dirupo per spingervela dentro? E in questo modo sarebbe riuscito a ucciderla? Non lo sapeva. Sapeva però che era rimasto lui solo a fermarla, a impedirle di tradire tutti gli uomini della Sporgenza consegnandoli alla Federazione. Se avesse fallito, sarebbero tutti morti.
"Ma non sono abbastanza forte senza la magia!"
Si trovava ormai solo a pochi passi dal bordo del dirupo. Teel superò la distanza che li separava, con rapidità. Morgan fece volteggiare la sbarra di ferro, ma lei l'afferrò e la scagliò

lontano.
Ormai era sopra di lui, con le mani alla gola, e lo stava strangolando. Morgan non riusciva a respirare. Lottò per liberarsi, ma Teel era troppo forte. Chiuse forte gli occhi per il dolore, e un sapore di rame gli invase la bocca.
Un peso immane gli cadde addosso.
«Teel, no!» Morgan sentì qualcuno gridare, una voce senza corpo, soffocata dal dolore e dalla pena.
Steff!
Le mani allentarono leggermente la presa e Morgan riuscì a vedere che Steff aveva gettato le braccia attorno a Teel e la tirava indietro. Il sangue gli copriva il volto. Una ferita gli squarciava il capo.
La mano destra di Morgan cercò a tastoni la cintola e trovò l'elsa della Spada di Leah.
Teel si divincolò dalla stretta di Steff, si girò e lo spinse lontano. I suoi occhi lanciavano fiamme, i tendini del collo erano tesi allo spasimo e nemmeno la maschera riusciva a nascondere la sua furia. Con uno strattone estrasse dal fodero il pugnale di Steff e lo conficcò profondamente nel petto del Nano. Steff barcollò e ansimò.
Teel si voltò per finire Morgan, ma questi infilò la lama spezzata della sua spada nel petto della ragazza.
Lei arretrò, urlando così orribilmente che Morgan si ritrasse involontàriamente. Ma tenne le mani ben strette all'elsa della spada. All'improvviso accadde qualcosa di strano. La Spada di Leah divenne calda e s'infiammò. Morgan la sentiva fremere, e tornare in vita.
"La magia! Per tutte le ombre, era la magia!"
Il potere penetrò nella lama, saldandola e dirigendola contro Teel. Vi fu un'esplosione purpurea. Le mani della ragazza si gettarono sulla lama, mentre il corpo e il volto si laceravano finché cadde anche la maschera. Morgan Leah non avrebbe mai dimenticato che cosa c'era là sotto: un viso generato dall'abisso più tenebroso dell'oltretomba, devastato e brulicante di demoni di cui non avrebbe nemmeno potuto immaginare l'esistenza. Teel sembrò scomparire completamente: dietro quel volto c'era solo l'Ombrato, un essere delle tenebre, senza sostanza, un vuoto che inghiottiva la luce.
Mani invisibili lottarono per respingere Morgan, per privarlo della sua arma e della sua anima.
«Leah! Leah!» Urlò il grido di battaglia dei suoi antenati, dei Re e dei Principi della sua terra da mille anni, e quell'unica parola divenne il talismano a cui aggrapparsi.
L'urlo dell'Ombrato si trasformò in uno strillo acuto. Poi crollò, le tenebre che lo sostenevano si diradarono e svanirono.
Teel era un mucchietto di ossa, senza vita. Cadde in avanti su di lui, morta.
Solo dopo alcuni minuti Morgan trovò la forza di allontanare da sé Teel. Bagnato dal sudore e dal sangue, ascoltando il silenzio improvviso, stremato, rimase inchiodato sul pavimento

della caverna sotto il peso della fanciulla morta. Riusciva solo a pensare che ce l'aveva fatta.
Poi, lentamente, il polso si fece più rapido. Era stata la magia della Spada di Leah a salvarlo. Per tutte le ombre, non era scomparsa! Almeno parzialmente era sopravvissuta, e se una parte esisteva c'era la possibilità che venisse ripristinata nella sua totalità, che la magia fosse salva, che il potere...
Questi pensieri si accavallarono freneticamente nella sua mente e scomparvero. Inspirò un po' d'aria, raccolse le forze e spinse da parte il corpo di Teel. Era sorprendentemente leggera. La osservò. Era tutta rattrappita, come se qualcosa ne avesse disintegrato le ossa. Il volto appariva ancora contorto e segnato da cicatrici, ma i demoni che Morgan vi aveva visto erano scomparsi.
Poi udì Steff rantolare. Incapace di alzarsi, si avvicinò all'amico strisciando. Steff giaceva sulla schiena, il pugnale ancora conficcato nel petto. Morgan fece per estrarlo, poi, lentamente, si ritrasse. Aveva capito alla prima occhiata che era troppo tardi. Con dolcezza, sfiorò la spalla dell'amico.
Steff aprì faticosamente gli occhi e li volse verso Morgan.
«Teel?» chiese con un filo di voce.
«E' morta» sussurrò Morgan.
Il volto segnato del Nano si contrasse per il dolore, poi si rilassò. Sputò sangue. «Mi spiace, Morgan. Mi spiace... Ero accecato, per questo le cose sono andate in questo modo.»
«Non sei stato l'unico.»
«Avrei dovuto capire... la verità. Avrei dovuto riconoscerla. Ma forse non volevo vederla.»
«Steff, ci hai salvato la vita. Se tu non ti fossi svegliato...»
«Ascoltami. Ascoltami, cavaliere. Sei il mio migliore amico. Voglio che tu... faccia qualcosa.» Tossì di nuovo, poi cercò di dare vigore alla sua voce. «Voglio che tu torni a Culha-ven e ti assicuri... Che Nonna Elise e Zia Jilt stiano bene.» Serrò gli occhi, poi li riaprì. «Hai capito, Morgan? Saranno in pericolo a causa di Teel.»
«Capisco» lo interruppe Morgan.
«Sono tutto ciò che mi resta» mormorò Steff, afferrando con la mano il braccio di Morgan. «Promettimelo.»
Morgan annuì, poi disse: «Lo prometto».
Steff sospirò, e le sue parole erano poco più di un sussurro. «L'amavo, Morgan.»
Poi la mano ricadde e Steff morì.
Tutto quello che accadde in seguito fu come una macchia confusa per Morgan Leah. Rimase per un po' a fianco di Steff, così sconvolto da non riuscire a pensare o ad agire. Poi si ricordò di Padishar Creel. Si rialzò con grande sforzo e andò a vedere come stava. Padishar era ancora vivo, ma aveva perso conoscenza; si era spezzato il braccio sinistro nel tentativo di parare i colpi della sbarra di ferro e la testa gli sanguinava. Morgan fasciò la ferita per fermare l'emorragia, ma non toccò il braccio. Non c'era tempo per metterlo a posto.

Il congegno che azionava il ponte era in pezzi e non c'era modo di ripararlo. Se la Federazione avesse inviato quella stessa notte delle truppe nel tunnel, come era probabile, il ponte non avrebbe potuto essere sollevato per impedire l'avanzata. Mancavano solo poche ore all'alba e forse i soldati della Federazione erano già in marcia. Anche senza la guida di Teel non avrebbero avuto grossi problemi a seguire il tunnel fino alla Sporgenza.
Si chiese che cosa era successo a Chandos e agli uomini che Padishar aveva mandato a chiamare. Avrebbero dovuto essere arrivati già da un po'.
Capì che non poteva rischiare di aspettarli. Doveva uscire di lì. Avrebbe dovuto portare in spalla Padishar, perché i suoi tentativi di svegliarlo erano falliti. Steff doveva essere abbandonato nel tunnel.
Impiegò parecchi minuti per decidere che cosa fare. Per prima cosa mise in salvo la Spada di Leah, riponendola con cura nel fodero. Poi portò Teel e Steff sull'orlo del dirupo e li gettò in fondo al baratro. Non fu certo di farcela finché l'operazione non fu terminata. Provò una sensazione di nausea e di vuoto.
Era incredibilmente stanco, così debole da non poter percorrere il tunnel da solo, e tanto meno con Padishar in spalla.
In qualche maniera riuscì a sollevarlo e partì tenendo in mano una torcia.
Camminò per ore, o almeno così gli parve, senza vedere nulla, udendo solo il rumore degli stivali sulla pietra. Dov'era Chandos, continuava a domandarsi. Perché non era venuto?
Inciampò nei sassi del tunnel e nella propria stanchezza. Le mani e le ginocchia sanguinavano e cominciava a sentire un certo indolenzimento. Rimuginava su strane cose, sulla sua fanciullezza e la sua famiglia, sulle avventure che aveva condiviso con Par e Coll; pensava a Steff e ai Nani di Culhaven.
Pianse per un po', ricordando quello che era accaduto, e quanto del passato era andato perduto. Rivolse la parola a Padishar, sentendosi sull'orlo del collasso, ma Padishar continuava a dormire.
Gli sembrò di camminare da tempo immemorabile.
Quando Chandos finalmente comparve accompagnato da uno sciame di fuorilegge e da Axhind con i suoi Troll, Morgan aveva smesso di camminare. Era crollato nel tunnel, esausto. Venne portato a spalla con Padishar per il resto del tragitto e cercò di spiegare che cos'era accaduto. Non avrebbe mai saputo ripetere che cosa aveva raccontato. Sapeva di vaneggiare. Ricordò di aver sentito Chandos dire qualcosa a proposito di un nuovo attacco della Federazione che gli aveva impedito di arrivare in fretta come avrebbe voluto. Ricordò la forza della mano nodosa che lo sorreggeva.
Era ancora buio quando riguadagnarono lo sperone e in effetti la Sporgenza stava subendo un'offensiva. Un'altra manovra di disturbo forse, per distogliere l'attenzione dai soldati

che sbucavano di soppiatto dal tunnel, ma comunque bisognava tenerne conto. Dal basso arrivarono frecce e lance, e le torri erano state spinte in avanti. I fuorilegge avevano già respinto numerosi tentativi di scalare il dirupo. I preparativi per la fuga, tuttavia, erano stati completati. I feriti erano pronti a partire, a piedi quelli che potevano camminare, gli altri stesi sulle barelle. Morgan si avviò con quest'ultimo gruppo, che veniva riportato nelle caverne. Arrivò anche Chandos, con il volto fiero, incorniciato dalla barba nera, e si chinò su Morgan per parlargli.

«Va tutto bene, cavaliere» così parve a Morgan di ricordare; ma la voce dell'altro era per lui un debole ronzio. «Ci sono già dei soldati della Federazione nel tunnel segreto, ma i ponti di corde sono stati tagliati. Questo rallenterà la loro marcia tanto a lungo da lasciarci il tempo di fuggire. Ce ne andremo attraverso uno degli altri tunnel. Esiste un'altra via d'uscita che solo Padishar conosce. E' un tragitto più duro, pieno di svolte e di dirupi, con alcuni passaggi pericolosi. Ma Padishar sa il fatto suo. Non lascia mai nulla al caso. Si è svegliato, ha fatto scendere gli altri, e si sta assicurando che siano tutti fuori. Ha la pelle dura, il vecchio Padishar. Ma non più della tua. Gli hai salvato la vita. L'hai fatto uscire di là giusto in tempo. Ora riposati, finché puoi. Non ci vorrà molto.»

Morgan chiuse gli occhi e scivolò nel sonno. Dormì male, svegliandosi continuamente per l'ondeggiare della barella su cui giaceva e per il rumore degli altri feriti che sospiravano e gridavano di dolore. L'oscurità invadeva i tunnel: tenebre nebbiose che anche la luce delle torce non riusciva a penetrare completamente. Volti e corpi gli passavano accanto, ma l'impressione finale fu quella di una notte impenetrabile.

Una o due volte credette di sentire suoni di battaglia, cozzare di armi, rantolare di uomini. Ma intorno a lui non c'era fretta, nulla indicava che qualcosa li stesse minacciando, e concluse che doveva trattarsi di un sogno.

Infine cercò di svegliarsi, poiché non tollerava di dormire in una situazione così incerta. Nulla intorno a lui sembrava mutato. Gli pareva di aver dormito pochi attimi.

Tentò di sollevare il capo e un acuto dolore gli trafisse la nuca. Rimase sdraiato con il pensiero improvviso di Steff e di Teel e della linea sotTiili ssima che separava la vita dalla morte.

Padishar Creel gli si avvicinò. Aveva una pesante fasciatura attorno alla testa, e il braccio steccato era fermato al fianco.

«Allora, ragazzo» lo salutò con calma.

Morgan fece un cenno, chiuse gli occhi e poi li riaprì.

«Adesso ce ne andiamo» disse l'altro. «Tutti, grazie a te. E a Steff. Chandos mi ha raccontato la storia. Aveva un coraggio da leone, quel tipetto.» Il volto rude si volse altrove. «Be', la Sporgenza è perduta, ma è un piccolo prezzo da pagare, in cambio delle nostre vite.»

Morgan non aveva molta voglia di parlare del prezzo della vita. «Aiutami ad alzarmi, Padishar» disse piano. «Voglio andarmene

di qui con le mie gambe.»
Il capo dei fuorilegge sorrise. «E non lo vogliamo forse tutti, ragazzo?» mormorò.
Allungò la mano sana e tirò Morgan verso di sé aiutandolo ad alzarsi.
32
Era un mondo da incubo quello in cui vennero a trovarsi Par e Coll Ohmsford. Il silenzio, intenso e senza fine, era come un manto di desolazione che si estendeva al di là del tempo. Non un suono, non un verso di uccello o un ronzare di insetti, non un leggero rumore di zampette e nemmeno un fruscio del vento tra gli alberi: non c'era alcuna forma di vita. Gli alberi si alzavano verso il cielo come statue di pietra scolpite da qualche antica civiltà, e lasciate a muta testimonianza di vani sforzi dell'uomo. Avevano un'aria grigia e invernale e persino le foglie che avrebbero dovuto ingenTiili re e dare colore alla loro struttura avevano l'aspetto di sfilacciati spaventapasseri. Cespugli spinosi ed erbe taglienti si abbarbicavano su per i tronchi come bambini abbandonati, e i roveti si attorcigliavano nel tentativo disperato di difendersi dalle sventure della vita.
E c'era anche la nebbia, naturalmente. La nebbia c'era in quel momento e ci sarebbe stata per sempre, come un mare profondo che con il suo grigiore respingeva tutto ciò che dava segno di vita. Era sospesa nell'aria, immobile, e soffocava alberi e cespugli, rocce e terra e ogni forma vivente; era uno schermo che impediva il passaggio della luce del sole e del calore. Non era uniforme: in certi punti era sottile e acquosa, mentre in altri era densa come l'inchiostro. Sfiorando la pelle, dava una sensazione di gelo umido e penetrante che sapeva di morte.
Par e Coll avanzavano con cautela, in quel sogno a occhi aperti, respingendo la sensazione di essere degli spiriti separati dal corpo. Gli sguardi passavano rapidamente da un'ombra all'altra, cercando qualcosa che si muovesse, e incontrando solo immobilità. Il mondo in cui erano penetrati sembrava senza vita come se gli Ombrati, che erano certamente nascosti da qualche parte, non fossero lì, ma rappresentassero semplicemente una fantasia onirica, che i sensi non potevano percepìre.
Avanzarono rapidi verso le rovine del ponte di Sendic per seguirne le tracce fino alla cripta. Procedevano con passi felpati nell'erba alta e sulla terra umida e cedevole. A volte gli stivali venivano completamente inghiottiti dal tappeto di nebbia.
Par lanciò un'occhiata alla porta da cui erano entrati. Non riusciva più a distinguerla.
In pochi secondi anche la parete del dirupo e tutto quanto restava del palazzo dei Signori di Tyrsis, erano svaniti.
"E' come se non fossero mai esistiti", pensò cupamente Par.
Si sentiva freddo e vuoto dentro, ma bollente dove il sudore gli pizzicava la pelle. Non era possibile definire o soffocare le emozioni che lo agitavano; urlavano con voci alterate e confuse, cercando disperatamente di farsi ascoltare. Par sentiva il

cuore martellargli nel petto, il polso battere furiosamente e avvertiva, a ogni passo, l'imminenza della morte. Desiderò di poter evocare, solo per un momento, la magia, perfino nella sua forma più rozza, in modo da poter essere sicuro di dominarla per difendersi. Ma l'uso della magia avrebbe messo in allarme le creature che vivevano nell'Abisso, e voleva credere che fino a quel momento ciò non fosse ancora successo.
Coll gli sfiorò il braccio, indicando il punto in cui la terra si apriva, davanti a loro, in una fenditura poco rassicurante che svaniva nelle tenebre: avrebbero dovuto aggirarla. Par annuì, facendo strada. La presenza di Coll gli dava sicurezza, come se la sua sola presenza potesse in qualche modo scoraggiare il demone che li minacciava. Coll, con la sua figura massiccia e robusta come una roccia, il volto squadrato e pieno di determinazione, dava l'impressione che la forza di volontà, avrebbe permesso da sola di superare quella prova. Par era felice, più di quanto le sue parole potessero esprimere, che suo fratello fosse con lui. Era una reazione egoistica, lo sapeva, ma onesta. Il coraggio di Coll in quel frangente era, in larga parte, la fonte del coraggio di Par.
Aggirarono il pozzo e proseguirono verso le rovine del ponte. Nulla era mutato: tutto era silenzioso, immobile e senza vita.
A un tratto qualcosa tremolò nella nebbia innanzi a loro e una forma squadrata si stagliò tra i cespugli.
Par inspirò a fondo per calmarsi. Era la cripta.
Avanzarono rapidi, Par avanti, Coll subito dietro. Apparvero chiaramente alla vista i muri di pietra, perdendo, a mano a mano che avanzavano, la foschia surreale con cui la nebbia li aveva ammantati. Ai lati crescevano i cespugli, i rampicanti si allacciavano al tetto spiovente, e il muschio colorava il basamento in toni di ruggine e verde scuro. La cripta era più grande di quanto Par avesse immaginato, almeno quindici metri di larghezza e sei di altezza. Sembrava una tomba.
I ragazzi della Valle raggiunsero il muro più vicino e superarono cautamente l'angolo, fino alla parete frontale. Qui nella pietra consunta trovarono incisa un'antica iscrizione così consumata dal tempo e dalla pioggia, che molte parole risultavano quasi cancellate. Si fermarono, senza fiato, e lessero:
Qui giace il cuore e l'anima delle nazioni,
Il loro diritto di vivere nella libertà,
Il loro desiderio di vivere nella pace,
Il loro coraggio di cercare la verità,
Qui giace la Spada di Shannara.
Proprio sotto l'iscrizione c'era una massiccia porta di pietra, leggermente socchiusa. I fratelli si scambiarono una breve occhiata senza parlare, poi iniziarono ad avanzare. Giunti alla porta, sbirciarono all'interno. Verso sinistra c'era una parete che formava un corridoio che si perdeva nel buio.
Par sostò perplesso. Non si aspettava che la cripta fosse una struttura complessa; pensava che si sarebbe trattato di un'unica

sala con la Spada di Shannara al centro.
Guardò Coll. Suo fratello era chiaramente turbato, sbirciava attorno con ansia, studiando prima l'ingresso, poi l'intrico cupo della foresta che li circondava. Allungò la mano e spinse la porta. Al suo tocco si aprì con facilità.
Si chinò verso il fratello. «Sembra una trappola» sussurrò, così piano che Par riuscì appena a sentirlo.
Par stava pensando la stessa cosa. Una porta d'ingresso a una cripta antica di trecento anni e che era stata sottoposta al clima dell'Abisso non avrebbe dovuto cedere così docilmente. Questo significava che sarebbe stato altrettanto facile per qualcuno richiuderla.
Eppure Par sapeva che sarebbe entrato comunque. L'aveva già deciso. Aveva superato troppe prove, ora non poteva tornare indietro. Alzò gli occhi e lanciò a Coll uno sguardo interrogativo. Che cosa suggeriva di fare?, chiedeva quello sguardo.
Coll strinse le labbra, consapevole che Par era deciso a continuare e che, ormai, il rischio non lo avrebbe fermato. Dovette fare uno sforzo supremo per dar voce alle parole. «Va bene. Va' a cercare la Spada; io starò di guardia qui fuori.» Una grossa mano strinse la spalla di Par. «Ma sbrigati!»
Par annuì, sorridendo trionfante, e abbracciò il fratello. Superò la porta e percorse rapidamente il corridoio. Avanzò più che poté guidato dalla debole luce esterna, che ben presto svanì. A tastoni, seguendo il muro, cercò la fine del corridoio, senza riuscire a trovarla. Allora rammentò di avere ancora con sé il sasso datogli da Damson. Mise la mano in tasca, ne trasse il sasso, lo strinse per un attimo nel palmo per scaldarlo, e lo tenne dritto davanti a sé. Una luce argentea invase l'oscurità. Il sorriso di Par si fece più sicuro. Avanzò ancora nel silenzio, osservando le ombre.
Proseguì nel corridoio curvo, scese una rampa di scale, ed entrò in un secondo passaggio. Avanzò molto più di quanto avrebbe creduto possibile, e per la prima volta cominciò a sentirsi inquieto. Non era più nella cripta. ma da qualche altra parte, nelle viscere della terra. Com'era possibile?
Poi il corridoio terminò. Par entrò in una sala con il soffitto a volta e le pareti incise di immagini e di rune, e trattenne il respiro così improvvisamente da provarne dolore.
Lì, esattamente al centro della sala, con la lama conficcata in un blocco di marmo rosso, stava la Spada di Shannara. Spalancò gli occhi per assicurarsi di non essere vittima di un'allucinazione e avanzò fino a trovarsi di fronte alla Spada. La lama era liscia e senza segni, un pezzo purissimo di ottimo artigianato. L'impugnatura portava incisa la figura di una mano che alzava una torcia verso il cielo. Il talismano scintillava come metallo nuovo in quella luce morbida e lievemente azzurrata.
Par sentì un nodo in gola. Era proprio la Spada.
Un'esplosione di gioia lo pervase. Riuscì a trattenersi a malapena dal chiamare Coll, dall'urlargli ciò che stava provando. Un'ondata di sollievo lo travolse. Aveva scommesso

tutto su quello che sembrava solo una sensazione, e questa si era rivelata esatta. Per tutte le ombre, aveva sempre avuto ragione! La Spada di Shannara era proprio giù nell'Abisso, celata da un intrico di alberi e cespugli, dalla nebbia e dalle tenebre, dagli Ombrati...!

Bruscamente respinse la gioia. Pensare agli Ombrati gli faceva ricordare, con assoluta certezza, la precarietà della sua posizione. Avrebbe avuto tempo più tardi per congratularsi con se stesso, quando lui e Coll fossero stati al sicuro, fuori da quella trappola per topi.

Nella base di pietra su cui si trovava il blocco di marmo con la Spada erano stati scavati dei gradini e Par fece per salirli. Ma non aveva ancora fatto un passo quando qualcosa emerse dalle tenebre della parete dietro al blocco. Si sentì improvvisamente raggelare, mentre il terrore si faceva strada nella gola.

Un'unica parola rintronò nella sua mente.

"Ombrati!"

Ma capì immediatamente di essere in errore. Non era un Ombrato. Era un uomo vestito di nero, con mantello e cappuccio e con una testa di lupo cucita sul petto.

Il terrore di Par non diminuì appena comprese chi fosse quell'uomo. L'uomo che gli si stava avvicinando era Rimmer Dall.

All'ingresso della volta Coll attendeva impaziente. Con la schiena contro la pietra, a fianco della porta, scrutava nella nebbia. Tutto era immobile. Non udiva alcun rumore. Era solo, o perlomeno così sembrava; eppure non era quella la sensazione che aveva. La luce dell'alba filtrava tra il fitto degli alberi avvolti da una foschia fredda e grigia.

Par sembrava essersi allontanato da molto tempo, pensava. Non era possibile che ce ne volesse tanto.

Si guardò alle spalle, verso l'apertura nera della volta. Avrebbe aspettato altri cinque minuti; poi sarebbe entrato.

Rimmel Dall si fermò a qualche metro da Par, alzò la mano con noncuranza e spinse indietro il cappuccio del mantello. Sul volto duro come la roccia non portava la maschera, eppure nella semioscurità della cripta le ombre lo rendevano praticamente irriconoscibile. Ma Par l'avrebbe riconosciuto ovunque.

Non avrebbe mai dimenticato il loro unico incontro quella notte, tante e tante settimane prima, al Blue Whisker. Aveva sperato che non si ripetesse; eppure erano lì, ancora una volta faccia a faccia. Rimmer Dall, Primo Cercatore della Federazione, l'uomo che lo aveva inseguito in lungo e in largo per il Callahorn, e che tante volte l'aveva quasi raggiunto, finalmente l'aveva in suo potere.

La porta da cui Par era entrato era aperta alle sue spalle e rappresentava una via di fuga molto invitante. Il ragazzo della Valle fece per scappare.

«Aspetta, Par Ohmsford» disse l'altro, come se leggesse i suoi pensieri. «Hai tanta fretta di andartene? Ti spaventi così facilmente?»

Par esitò. Rimmer Dall era un uomo alto e slanciato; la faccia scura e minacciosa, contornata da una barba rossiccia, sembrava cesellata nel marmo. Ma la sua voce, neppure questa Par aveva mai dimenticato, era dolce e irresistibile.
«Non vuoi ascoltare quello che ti devo dire?» continuò l'uomo. «Che male ti potrebbe fare? Ti sto aspettando qui per parlarti da tanto, tanto tempo.»
Par lo osservò sbalordito. «Mi aspettavi?»
«Certamente. Saresti dovuto venire qui prima o poi, dopo aver preso la tua decisione riguardo alla Spada di Shannara. Sei venuto per la Spada, non è così? Ma certo che è così. Bene, allora ho avuto ragione ad aspettare, no? Dobbiamo discutere di molte cose.»
«Non direi.» La mente di Par era in subbuglio. «Hai cercato di arrestare Coll e me a Varfleet. Hai imprigionato i miei genitori a Valle d'Ombra, e occupato il villaggio. Mi hai inseguito, e hai dato la caccia a chi stava con me, per settimane e settimane.»
Rimmer Dall incrociò le braccia. Par notò nuovamente che il braccio sinistro era inguantato fino al gomito. «Diciamo che io resto qui dove sono, e tu resti lì» propose l'uomo. «Così potrai andartene quando vuoi . Non farò nulla per impedirtelo.»
Par inspirò a fondo e fece un passo indietro. «Non mi fido di te.»
L'uomo si strinse nelle spalle. «E perché dovresti? Comunque vuoi la Spada di Shannara o no? Se la vuoi , prima devi ascoltarmi. Dopo, potrai prenderla e portarla con te. Ti va bene così?»
Par sentì i peli dietro al collo che gli prudevano come per spingerlo alla cautela. «E perché dovresti concludere un simile accordo, dopo tutto quel che hai fatto per impedirmi di prendere la Spada?»
«Impedirti di prendere la Spada?» L'altro rise in modo sommesso. «Par Ohmsford. Hai mai pensato di chiedermela? Hai mai preso in considerazione la possibilità che avrei semplicemente potuto consegnartela? Non sarebbe stato più semplice che andare in giro furtivamente per la città, cercando di rubarla come un volgare ladro?» Rimmer Dall scrollò lentamente il capo. «Ci sono tante cose che non sai. Perché non lasci che te le dica?»
Par si guardò attorno perplesso, rifiutando di credere che non si trattasse di un tranello per fargli abbassare la guardia. La cripta era un intrico di ombre che rivelavano la presenza di altre creature acquattate, nascoste, in attesa. Par sfregò rapidamente il sasso che Damson gli aveva dato, per ravvivare la luce.
«Ah, credi che ci siano altri nascosti nel buio con me, vero?» sussurrò Rimmer Dall; le parole giungevano da un punto profondo del suo petto, e rimbombavano nel silenzio. «Bene, ecco allora!»
Alzò la mano guantata, fece un rapido gesto e la stanza fu

invasa dalla luce. Par sussultò per la sorpresa e indietreggiò ancora.
«Tu credi, Par Ohmsford, di essere il solo a poter comandare la magia?» chiese Rimmer Dall con calma. «Be', non è così. Anzi, io possiedo una magia molto più potente della tua, forse più potente di quella degli antichi Druidi. E ci sono altri come me. Molti, nelle Quattro Terre, possiedono la magia degli antichi mondi, dei mondi precedenti alle Quattro Terre, alle Grandi Guerre e all'uomo stesso.»
Par lo fissava senza parole.
«Mi ascolterai ora, ragazzo della Valle? Finché sei ancora in grado di farlo?»
Par scosse il capo, non in risposta alla domanda, ma per incredulità. «Tu sei un Cercatore» disse infine. «Tu perseguiti chi usa la magia. Qualsiasi uso, anche quello che ne fai tu, è proibito!»
Rimmer Dall sorrise. «Così ha decretato la Federazione. Ma forse questo ti ha impedito di usare la magia, Par? O l'ha impedito a tuo zio Walker Boh? O a chiunque la possieda? In effetti, è un decreto senza senso, che non potrà mai essere rispettato, se non da coloro per i quali non ha mai avuto importanza. La Federazione sogna di conquistare e costruire un impero, di unificare sotto il suo dominio le Razze e le terre. Il Consiglio della Coalizione, il rudere di un mondo che ha già distrutto se stesso una volta, nelle guerre di potere, fa un sacco di progetti. Si ritiene eletto a governare perché i Consigli delle Razze non esistono più e i Druidi sono scomparsi. Considera la sparizione degli Elfi una benedizione. Si impadronisce delle province delle Terre del Sud, minaccia Callahorn fino a ottenerne la sottomissione, e distrugge gli ostinati Nani solo perché è in grado di farlo. Si crede onnisciente! In un estremo gesto di arroganza mette la magia fuori legge! Non si preoccupa neppure una volta di chiedersi quale sia lo scopo della magia nello schema delle cose, la nega, semplicemente!»
La figura scura si curvò in avanti e distese le braccia. «Il fatto è che la Federazione è un branco di idioti che non capisce nulla del significato della magia. Fu la magia a permettere la creazione di questo mondo, il mondo in cui viviamo e in cui la Federazione ritiene di non avere rivali. La magia crea ogni cosa, rende possibile tutto. E la Federazione vorrebbe mettere da parte un simile potere, come se non avesse alcun significato?»
Rimmer Dall si raddrizzò, e nella luce strana che aveva prodotto si stagliò una forma scura che sembrava solo vagamente umana.
«Guardami, Par Ohmsford» mormorò.
Il corpo cominciò a tremolare, poi a scindersi. Par osservò inorridito la forma scura sollevarsi dall'ombra e dalla semioscurità, con gli occhi scintillanti di fiamme cremisi.
«Vedi, ragazzo della Valle?» La voce di Rimmer Dall, separata dal corpo, emise un sibilo di soddisfazione. «Io sono

proprio la creatura che la Federazione vorrebbe distruggere, ma loro non ne sanno nulla!»
L'ironia della situazione andò del tutto sprecata, perché Par non si rendeva conto di nulla se non del fatto che si era cacciato nel peggiore dei guai. Si allontanò dall'uomo che diceva di essere Rimmer Dall, dalla creatura che in realtà non era affatto un uomo, ma un Ombrato. Si allontanò, ben deciso a fuggire. Poi ricordò la Spada di Shannara e, in modo brusco e incauto, cambiò idea. Se fosse riuscito a impadronirsi della Spada, pensava, avrebbe avuto un'arma con cui distruggere Rimmer Dall.
Ma l'Ombrato non sembrava affatto preoccupato. Lentamente, la figura tenebrosa rientrò nel corpo di Rimmer Dall, e la voce dell'uomo tornò. «Ti hanno mentito ripetutamente, ragazzo della Valle. Ti hanno raccontato che gli Ombrati sono creature malvage, parassiti che invadono i corpi degli esseri umani per convertirli alla loro causa. No, non sforzarti di negarlo, o di chiedere come faccio a saperlo» aggiunse in fretta, interrompendo la breve esclamazione di sorpresa di Par. «So tutto di te, del tuo viaggio a Culhaven, della Terrabuia, del Perno dell'Ade e di tutto il resto. So del tuo incontro con lo spettro di Allanon. Conosco le menzogne che ti ha raccontato. Menzogne, Par Ohmsford, che iniziano con i Druidi! Ti dicono quello che devi fare per poter distruggere gli Ombrati, per rendere nuovamente il mondo un luogo sicuro! Tu devi cercare la Spada, Wren gli Elfi, e Walker Boh la scomparsa Paranor, lo so!»
Il volto duro come pietra si contorse in un moto di rabbia. «Ma ora ascolta ciò che non ti è stato detto! Gli Ombrati non sono un'aberrazione creata in assenza dei Druidi! Noi siamo i loro successori! Noi siamo ciò che è nato dall'evoluzione della magia, dopo la scomparsa dei Druidi! E non siamo mostri che si impossessano degli uomini, ragazzo, noi stessi siamo uomini!»
Par scosse il capo per negare quello che aveva appena udito, ma Rimmer Dall alzò rapido la mano guantata, in direzione del ragazzo della Valle. «Ora c'è magia negli uomini, così come un tempo c'era magia nelle creature del mondo fatato. C'era negli Elfi, prima che si ritirassero. E più tardi nei Druidi.»
La voce si era fatta dolce e incalzante. «Io sono un uomo come tutti gli altri, ma possiedo la magia. Come te, Par. Non so come, l'ho ereditata da generazioni della mia famiglia che vissero in un mondo in cui l'uso della magia era cosa comune. La magia si disperse e mise radici, non nella terra, ma nel corpo degli uomini e delle donne delle Razze. Si diffuse e crebbe in alcuni di noi e ora noi possediamo il potere che un tempo era dominio dei soli Druidi.»
Annuì lentamente, tenendo gli occhi incollati su Par. «Tu hai quel potere. Non puoi negarlo. Ora devi accettare ciò che comporta disporre di quel potere.»
Esitò, attendendo una replica di Par. Ma Par, che aveva intuito ciò che avrebbe fatto seguito a quelle parole, rimase

immobile e negò con voce soffocata.
«Vedo dai tuoi occhi che capisci» disse Rimmer Dall, la voce sempre più dolce. «Significa, Par Ohmsford, che anche tu sei un Ombrato.»
Coll contò mentalmente i secondi, allungandoli il più possibile e pensando che Par non doveva tardare a comparire. Ma del fratello non c'era alcun segno di vita.
Il ragazzo della Valle scosse il capo, disperato. Si allontanò di qualche passo dalla parete rocciosa della cripta e tornò indietro. I cinque minuti erano passati. Non poteva aspettare oltre. Doveva entrare. Lo spaventava sapere che, facendolo, sarebbero rimasti con le spalle scoperte, ma non aveva scelta. Doveva scoprire che cosa era accaduto a Par.
Respirò a fondo per calmarsi, pronto a entrare.
Proprio allora due mani lo afferrarono alle spalle e lo gettarono a terra.
«Stai mentendo!» urlò Par a Rimmer Dall, dimenticando la paura e avanzando minacciosamente di un passo.
«Non c'è nulla di male nell'essere un Ombrato» rispose l'altro. «E' solo una parola che altri hanno inventato per definire qualcosa che non riescono a comprendere pienamente.
Se riesci a dimenticare le menzogne che ti hanno raccontato e pensi ad altre possibilità, sarai in grado di comprendere meglio ciò che ti dico. Immagina per un momento che io abbia ragione. Se gli Ombrati fossero semplicemente uomini che hanno lo scopo di prendere il posto dei Druidi, allora il controllo della magia non sarebbe solo un loro diritto, sarebbe una loro responsabilità. La magia è un'eredità, non è forse quanto Allanon disse a Brin Ohmsford quando morì, segnandola col suo sangue? La magia è uno strumento che deve essere uTiili zzato per il miglioramento delle Razze e delle Quattro Terre. Cosa c'è di così difficile da accettare? Il problema non sono io, non sei tu, né gli altri come noi. Il problema è dato da quegli idioti che governano la Federazione, convinti che ciò che non si può controllare deve essere eliminato! Considerano un nemico tutto ciò che è diverso da loro!»
Il suo volto duro si contrasse. «Ma chi cerca il dominio sulle Quattro Terre e sulle loro genti? Chi caccia gli Elfi dalle Terre dell'Ovest, chi riduce in schiavitù i Nani dell'Est, chi assedia i Troll a Nord e chi reclama le Quattro Terre come sua esclusiva proprietà? Come mai, a tuo parere, le Quattro Terre cominciano a decadere e a morire? Chi è il responsabile? Hai visto le povere creature che vivono nell'Abisso. Li hai creduti Ombrati, vero? Be', lo sono, ma sono ridotti così dai loro carcerieri. Sono uomini come me e te, la Federazione li ha rinchiusi perché dimostrano chiaramente di possedere la magia e vengono ritenuti pericolosi. Sono stati privati della vita che la magia avrebbe loro donato e sono impazziti! Quella bambina sul Gruppo del Toffer, che cosa le è accaduto perché diventasse quello che è? E' stata privata della magia di cui aveva bisogno, della possibilità di usarla e di tutto ciò che

l'avrebbe mantenuta viva e felice. E' stata cacciata in esilio. Ragazzo, è la Federazione la causa della distruzione delle Quattro Terre, con questi folli, ciechi decreti e con il suo governo che annienta tutto! Gli Ombrati hanno una possibilità di rimettere a posto le cose!»
«Per quanto riguarda Allanon, egli è prima di tutto e soprattutto un Druido, con la mentalità e i modi di un Druido. Ciò che ricerca è noto a lui solo, e probabilmente le cose non cambieranno. Ma tu sei stato messo in guardia: devi essere cauto nell'accettare troppo in fretta quello che ti dice.»
Parlava con tanta convinzione che, per la prima volta, Par Ohmsford cominciò ad avere dei dubbi. E se davvero lo spettro di Allanon avesse mentito? Non era forse vero che i Druidi avevano sempre giocato a rimpiattino con coloro dai quali desideravano ottenere qualcosa? Walker lo aveva avvertito di questa possibilità: gli aveva detto che era un errore accettare senza discussioni quello che Allanon diceva. Qualcosa nelle parole di Rimmer Dall sembrava far pensare che anche in questo caso ciò che diceva fosse vero. Era possibile, pensò disperato, che lo avessero ingannato.
La figura alta che gli stava di fronte avvolta nel suo mantello nero si raddrizzò di scatto. «Tu sei uno di noi, Par Ohmsford» disse con calma.
Par scosse rapidamente il capo. «No.»
«Tu sei uno di noi, ragazzo della Valle. Puoi negarlo quanto vuoi , con tutto il fiato che hai, ma i fatti non cambiano. Siamo uguali, tu e io: possediamo la magia, siamo i successori dei Druidi, i custodi dell'eredità.» Esitò, riflettendo. «Hai ancora paura di me, vero? Un Ombrato. Persino il nome ti fa paura. E' il risultato inevitabile di aver accettato come verità le menzogne che ti sono state raccontate. Mi consideri un nemico e non un tuo simile.»
Par non disse nulla.
«Vediamo chi mente e chi dice la verità. Ecco.» Indicò d'un tratto la Spada. «Toglila da quel blocco, ragazzo della Valle. Ti appartiene; è tua per diritto di sangue, come erede della stirpe elfa di Shannara. Prendila. Toccami con la sua lama. Se sono la creatura tenebrosa contro cui sei stato messo in guardia, allora la Spada mi distruggerà. Se sono un demone che si cela sotto una menzogna, la Spada lo rivelerà. Prendila nelle tue mani, dunque. Usala.»
Par rimase immobile a lungo, poi salì d'un balzo i gradini fino al blocco di marmo rosso e afferrò la Spada di Shannara con entrambe le mani. La spada scivolò fuori dal blocco senza opporre resistenza, scintillante e lucida. Par si voltò rapido e affrontò Rimmer Dall.
«Vieni più vicino, Par» mormorò l'altro. «Toccami.»
I ricordi turbinavano come impazziti nella mente di Par, frammenti delle canzoni che aveva cantato, delle storie che aveva raccontato. Quella che ora teneva in mano era la Spada di Shannara, il talismano degli Elfi, la verità a cui nessuna

menzogna poteva resistere.
Scese i gradini, tenendo con cautela la lama davanti a sé. L'impugnatura scolpita con la torcia ardente gli premeva contro il palmo della mano. Rimmer Dall era in attesa. Giunto abbastanza vicino da poterlo colpire, allungò la lama del talismano e la diresse con fermezza contro il corpo dell'altro.
Non accadde nulla.
Con gli occhi inchiodati sull'uomo, tenne ferma la lama, nella speranza che la verità si rivelasse. Ancora nulla. Par attese a lungo, poi abbassò la spada, disperato, e si allontanò.
«Ora sai. Non c'è menzogna in me» disse Rimmer Dall. «La menzogna è in quello che ti è stato detto.»
Par si accorse di essere scosso dai tremiti. «Ma perché Allanon avrebbe mentito? Quale poteva essere il suo scopo?»
«Pensa per un attimo a che cosa ti è stato chiesto di fare.»
L'uomo era disteso e la sua voce era calma e rassicurante. «Ti è stato chiesto di riportare in vita i Druidi, di restituire loro i talismani, di cercare di distruggerci. I Druidi vogliono riguadagnare ciò che hanno perduto, il potere della vita e della magia. E' forse qualcosa di diverso, Par, da ciò che il Signore degli Inganni cercò di ottenere dieci secoli fa?»
«Ma tu ci hai inseguiti!»
«Per parlarvi, per spiegare.»
«Hai imprigionato i miei genitori!»
«Per metterli in salvo. La Federazione sa di te e se ne sarebbe servita per trovarti, se io non li avessi cercati per primo.»
Par trattenne il respiro, per il momento non aveva altre obiezioni. E se quello che gli era stato detto fosse stata la verità? Per tutte le ombre, era forse tutto una menzogna come affermava Rimmer Dall? Non poteva crederlo, eppure non poteva neppure convincersi del contrario. Era avvolto nella confusione come in una coperta e si sentiva piccolo e vulnerabile.
«Devo riflettere» disse stancamente.
«Allora vieni con me e ne parleremo ancora. Hai molti interrogativi che aspettano una risposta e io posso dartela. Ci sono molte cose che devi sapere sui modi in cui la magia può essere usata. Vieni, ragazzo della Valle. Metti da parte i tuoi timori e i tuoi cattivi presentimenti. Non verrà mai fatto alcun male a uno per il quale la magia è così colma di promesse.»
Parlava con tono rassicurante, irresistibile e per un istante Par ne fu quasi conquistato. Avrebbe potuto facilmente accettare. Era stanco, e voleva che quell'odissea terminasse. Sarebbe stato un vero conforto avere qualcuno con cui parlare delle frustrazioni che il possesso della magia comportava. Rimmer Dall di certo le conosceva, avendole sperimentate in prima persona. Per quanto odiasse ammetterlo, non si sentiva più minacciato da quell'uomo. Sembrava non ci fossero ragioni di rifiutare quello che chiedeva.
Ma rifiutò comunque. Lo fece senza comprenderne veramente il perché. «No» disse con calma.
«Pensa a ciò che potremmo fare insieme se vieni con me»

insisté l'altro. «Abbiamo tanto in comune! Di certo hai desiderato ardentemente poter parlare della tua magia, la magia che sei stato costretto a nascondere. Non hai mai avuto nessuno per farlo, prima di me. Intuisco che ne hai bisogno: lo sento! Vieni con me! Ragazzo, tu devi...»
«No.»
Par si allontanò. Qualcosa di terrificante si insinuò all'improvviso nella sua mente, un ricordo che non aveva ancora un volto, ma di cui riconobbe immediatamente la voce.
Rimmer Dall lo osservava, mentre i suoi lineamenti marmorei si erano fatti d'un tratto minacciosi. «Tutto questo è folle, ragazzo.»
«Me ne vado» disse Par con calma, un po' teso, guardandosi le spalle. Che cosa lo aveva turbato a quel modo? «E porto la Spada con me.»
La figura con il mantello nero divenne un'altra ombra, nella semioscurità. «Resta, ragazzo della Valle. Ci sono segreti che ti sono stati tenuti nascosti, cose che faresti bene ad apprendere da me. Resta e ascolta.»
Par si avviò verso il corridoio che l'aveva condotto a quel luogo.
«La porta è proprio alle tue spalle» disse d'un tratto Rimmer Dall con tono asciutto. «Non vi sono corridoi, né scale. Era tutta un'illusione, una magia che avevo evocato per trattenerti tanto da poterti parlare. Ma se te ne vai ora, qualcosa di prezioso andrà distrutto. La verità ti attende, ragazzo della Valle, e sul suo volto è dipinta una maschera d'orrore. Non puoi opporti. Resta e ascoltami! Hai bisogno di me!»
Par scosse il capo. «Per un attimo, Rimmer Dall, mi sei sembrato esattamente come gli altri, come quegli Ombrati che nell'aspetto esteriore non ti assomigliano affatto, eppure parlano come te. Come loro, anche tu vorresti possedermi.»
Rimmer Dall restò in silenzio davanti a lui, senza muoversi, limitandosi a osservare il ragazzo che arretrava. La luce che il Primo Cercatore aveva evocato scomparve e la sala scivolò rapidamente nelle tenebre.
Par Ohmsford afferrò la Spada di Shannara e fuggì via, verso la libertà.
Rimmer Dall aveva avuto ragione a proposito del corridoio e delle scale. Non c'era nulla del genere. Era tutta un'illusione, una magia che Par avrebbe dovuto riconoscere immediatamente.
Dalle tenebre della cripta piombò direttamente nella mezza luce grigiastra dell'Abisso. L'umidità e la nebbia si richiusero immediatamente su di lui. Aguzzò la vista e si girò su se stesso, cercando.
"Dov'era Coll?"
Si tolse il mantello dalle spalle e lo avvolse in fretta attorno alla Spada di Shannara. Allanon aveva detto che bisognava fare così, se si doveva ancora credere ad Allanon. In quel momento non lo sapeva. Ma bisognava aver cura della Spada; doveva avere uno scopo. A meno che non avesse perso la sua

magia. Possibile che fosse così?
«Par.»
Il ragazzo della Valle fece un balzo, colto di sorpresa dalla voce. Era proprio alle sue spalle, così vicina che pareva un sussurro se non fosse stato per l'asprezza del suono. Si voltò.
E lì c'era Coll.
O meglio, quello che un tempo era stato Coll.
Il volto del fratello era quasi irriconoscibile, sconvolto da un tormento interiore che poteva solo tentare di immaginare: una contrazione ne aveva distorto i lineamenti lasciandoli molli e senza vita. Anche il corpo era deforme, dinoccolato e ingobbito, come se le ossa fossero state collegate diversamente. Sulla pelle c'erano dei segni, squarci e lesioni, e gli occhi ardevano di una febbre che Par riconobbe immediatamente.
«Mi hanno preso» sussurrò Coll disperatamente. «Mi hanno trasformato. Ti prego, Par, ho bisogno di te. Abbracciami, ti prego.»
Par urlò, urlò come se quel grido non dovesse mai aver fine, desiderando che l'essere che aveva davanti se ne andasse, svanisse dalla vista e dalla mente. I tremiti lo scossero e il vuoto che si aprì in lui minacciò di farlo crollare completamente.
«Coll!» singhiozzò.
Il fratello inciampò e avanzò incerto verso di lui, con le braccia tese in avanti. Gli avvertimenti di Rimmer Dall risuonavano all'orecchio di Par: la verità, la verità, l'orrore della verità! Coll era un Ombrato, in qualche maniera era diventato un Ombrato, una creatura come le altre dell'Abisso, che secondo Rimmer Dall erano state distrutte dalla Federazione!
Ma come? Par era rimasto assente solo qualche minuto, così almeno gli sembrava. Che cosa avevano fatto a suo fratello?
Rimase lì, inebetito, scosso dai tremiti, mentre la forma davanti a lui lo afferrava con le dita, poi con le braccia, lo avvolgeva, continuando a mormorare: «Abbracciami, abbracciami», come se quella litania fosse in grado di liberarlo. Par desiderò di essere morto, di non essere mai nato, di poter in qualche modo scomparire dalla terra e lasciarsi alle spalle tutto quanto stava accadendo. Desiderò un milione di cose impossibili, qualsiasi cosa che lo potesse salvare. La Spada di Shannara scivolò dalle sue dita inerti e sentì che tutto ciò che aveva conosciuto, in cui credeva, era stato tradito in un solo istante.
Le mani di Coll cominciarono a lacerarlo.
«Coll, no!» urlò.
Poi qualcosa accadde nel profondo, qualcosa con cui lottò solo per un istante, prima di esserne sopraffatto. Dal petto sgorgò un bruciore che si sparse per tutto il corpo, come un fuoco incontrollabile. Era la magia, non la magia della canzone, una magia di immagini innocue e di cose non vere, bensì l'altra. La magia che un tempo era appartenuta alle Pietre Magiche, la magia che Allanon aveva dato a Shea Ohmsford tanti e tanti anni fa, che aveva messo radici in Wil Ohmsford

ed era giunta, generazione dopo generazione, fino a lui, cambiando, evolvendosi, un mistero senza fine. Era viva in lui, una magia dura e ostinata, più potente della canzone magica. Lo travolse ed esplose all'esterno. Par urlò a Coll di lasciarlo, di andarsene, ma il fratello parve non sentirlo. Coll era ormai una creatura distrutta, una caricatura del sangue e delle carni umane che Par aveva amato, consumata dalla sua stessa pazzia interiore, trasformato in un Ombrato che aveva solo bisogno di nutrirsi. La magia s'impossessò di lui, lo avvolse e in un istante lo mutò in cenere.

Par osservò inorridito il fratello disintegrarsi davanti ai suoi occhi. Inebetito, incapace di parlare, crollò in ginocchio, sentendo che la sua stessa vita svaniva con quella di Coll.

Poi altre mani lo toccarono, lo afferrarono, lo spinsero a terra. Un turbine di volti e di corpi distrutti e contorti lo aggredì. Anche gli Ombrati dell'Abisso erano venuti a prenderlo. Giungevano a decine e le loro mani cercavano di agguantarlo, le dita grattavano e strappavano, quasi volessero lacerarlo. Si sentì distrutto sotto il peso dei loro corpi.

Poi la magia tornò, esplodendo ancora una volta, e gli Ombrati vennero dispersi come fuscelli.

Questa volta la magia assunse una forma, un pensiero spontaneo fattosi vita. Si concretizzò nelle sue mani, un frammento frastagliato di fuoco azzurro, con le fiamme fredde e dure come il ferro. Non lo comprese immediatamente, non capì quale fosse la sua origine o la sua assenza, eppure si rese subito conto del suo scopo. Il potere si esprimeva attraverso di lui. Urlando di rabbia scagliò la nuova arma in un semicerchio mortale, tagliando in due le creature che lo attorniavano, come fossero state di carta. Caddero istantaneamente mentre le loro voci si facevano incomprensibili e remote. Si immerse nel turbine della morte, colpendo come un pazzo, dando finalmente sollievo alla furia e alla disperazione che era nata con la morte del fratello.

Una morte di cui lui stesso era stato la causa!

Gli Ombrati che erano scampati fuggirono barcollando e dondolando come burattini legati a un filo. Urlando ancora rabbiosamente nella loro direzione, con il frammento di fuoco magico stretto in mano, Par si abbassò e afferrò con forza la Spada di Shannara caduta a terra.

Sentì un forte bruciore, un dolore terribile e sconvolgente. Improvvisamente la magia ebbe un guizzo e scomparve. Par si ritrasse, sorpreso, cercò di evocarla nuovamente, scoprendo di non poterlo fare. Immediatamente gli Ombrati si avvicinarono. Par esitò, poi fuggì, inciampando e scivolando sul terreno umido, furente di rabbia. Non avrebbe saputo dire a quale distanza si trovassero le creature dell'Abisso. Corse senza guardarsi indietro, disperatamente, sfuggendo sia l'orrore di quanto lo aveva travolto sia gli Ombrati che lo inseguivano.

Era quasi arrivato alla parete dello strapiombo quando udì Damson che lo chiamava. Corse verso di lei con la mente

ottenebrata: non poteva pensare a nulla, se non alla necessità di fuggire da quel luogo. Teneva la Spada di Shannara stretta al petto; il bruciore era svanito, era semplicemente una lama avvolta nel mantello infangato. Cadde bocconi, singhiozzando. Udì ancora Damson che lo chiamava e a sua volta gridò.
Poi si trovò tra le braccia della ragazza che cercava di rimetterlo in piedi, mentre gli chiedeva: «Par, Par, che ti è successo? Par, che è accaduto?».
Lui rispondeva a rantoli e singhiozzi: «E' morto, Damson! Coll è morto! L'ho ucciso!».
La porta della parete era aperta davanti a loro, un foro nero in cui si intravedeva la piccola creatura pelosa dai grandi occhi. Sostenuto da Damson, Par incespicò fino a oltrepassarla e sentì la porta chiudersi di colpo alle sue spalle.
Poi tutto e tutti scomparvero nel suono bianco del suo urlo.

33

Sui Denti del Drago stava piovendo; era una pioggerella fredda, grigia, insistente, estesa lungo la curva del cielo su tutto l'orizzonte. Morgan Leah si trovava ai bordi di un burrone lungo il quale correva un sentiero, e teneva lo sguardo fisso in basso, sotto il cappuccio del mantello. A sud, nella foschia, alla base delle colline, si estendeva un insieme di ombre basse e ondulate. Il Mermidon non si vedeva affatto. Il mondo, al di là del punto in cui Morgan si trovava, era un luogo vago e lontano, e il ragazzo provava la spiacevole sensazione di aver perso ogni legame con esso.
Rimosse le gocce di pioggia che gli avevano bagnato gli occhi, e si protesse il viso con le mani. I capelli rossi erano incollati alla fronte e il volto era gelato. Sotto gli abiti fradici era ferito e dolorante. Rabbrividì, ascoltando i rumori che lo circondavano. Il vento sferzava le rocce e scendeva sugli alberi, e il suo ululato si alzava, a tratti, al di sopra del tuono che rombava lontano, a nord. Torrenti in piena scorrevano impetuosi tra le rocce alle sue spalle, spruzzando acqua che si gonfiava precipitando nella nebbia.
Era il giorno adatto per riflettere sulla propria vita, pensò Morgan tristemente. Un giorno giusto per ricominciare da capo.
Padishar Creel gli si avvicinò, la sua figura massiccia avvolta nel mantello. La pioggia gli batteva sul volto severo, e anche i suoi abiti, come quelli di Morgan, erano completamente fradici.
«E' ora di andare?» chiese con calma.
Morgan annuì.
«Sei pronto, ragazzo?»
«Sì.»
Padishar volse lo sguardo verso la pioggia e sospirò. «Non è andata come ci aspettavamo, vero?» disse piano. «Proprio no.»
Morgan rifletté un minuto, poi rispose: «Non lo so, Padishar. Forse sì».
Quella mattina, alle prime luci, i fuorilegge guidati da Padishar

erano emersi dai tunnel e si erano diretti a nordest,sulle montagne. Avevano seguito sentieri stretti e ripidi, resi pericolosamente scivolosi dalla pioggia, ma Padishar aveva ritenuto più sicuro quel tragitto, piuttosto che tentare di attraversare Passo Kennon, certamente pattugliato. Il tempo, pur così ostile, era più d'aiuto che d'impaccio: la pioggia cancellava ogni traccia. Fin dall'inizio della fuga non avevano trovato segno delle truppe della Federazione. L'inseguimento si era bloccato. La Sporgenza era perduta, ma i fuorilegge erano fuggiti, pronti a combattere ancora.

Era ormai pomeriggio avanzato e quella banda di disperati si era fatta strada oltre il punto in cui il Mermidon si divideva, a sud verso il lago Arcobaleno e a est verso le pianure di Raab. Prima di separarsi si erano fermati a riposare su uno sperone roccioso, dove i sentieri di montagna divergevano. I Troll sarebbero andati a nord, verso le montagne Charnal, fino a casa. I fuorilegge si sarebbero raggruppati di nuovo a Firerim Reach, un altro dei loro fortini. Padishar sarebbe tornato a Tyrsis a cercare Damson e i ragazzi della Valle, di cui non aveva più notizie. Morgan sarebbe andato a est, a Culhaven, per tener fede alla promessa fatta a Steff. A distanza di quattro settimane si sarebbero incontrati di nuovo al passo di Jannisson. Si sperava che per quel tempo l'esercito dei Troll sarebbe stato completamente riorganizzato e il Movimento avrebbe rimesso in sesto i gruppi dispersi. Allora avrebbero ricominciato a pianificare una strategia specifica per continuare la lotta contro la Federazione.

Sempre che qualcuno di loro fosse ancora vivo per farlo, pensò Morgan tristemente. Non ne era più tanto convinto. Ciò che era successo a Teel l'aveva riempito di rabbia e di dubbi. Ora sapeva quanto era facile per gli Ombrati, e quindi per i loro alleati, gli uomini della Federazione, infiltrarsi tra i loro oppositori. Chiunque avrebbe potuto essere un nemico; non c'era modo di saperlo. Il tradimento poteva giungere da qualsiasi parte ed era quello che probabilmente sarebbe successo. Che cosa potevano fare per proteggersi, se non sapevano neppure di chi potevano fidarsi?

La questione inquietava anche Padishar e Morgan lo sapeva, anche se il capo dei fuorilegge non l'avrebbe mai ammesso. Morgan lo aveva osservato attentamente fin dal momento della fuga e si era accorto che quell'uomo vedeva fantasmi a ogni angolo. La stessa cosa succedeva comunque anche a lui. Un senso di cupa rassegnazione parve raggelarlo, quasi volesse mutarlo in una statua di ghiaccio. Sarebbe stato meglio per entrambi restarsene un po' di tempo da soli.

«Sarà sicuro per te tornare a Tyrsis così presto?» chiese bruscamente, solo per fare un po' di conversazione, per udire la voce dell'altro, ma incapace di pensare a qualcosa di più interessante da dire.

Padishar si strinse nelle spalle. «Sicuro quanto lo può essere per me. In ogni caso, mi travestirò.» Si guardò attorno, chinando

brevemente il capo per evitare una raffica di pioggia.
«Non ti preoccupare, cavaliere. I ragazzi della Valle stanno benone. Me ne occuperò io.»
«Mi dispiace non venire con te.» Morgan non riuscì a nascondere la sua amarezza. «Tanto per cominciare sono stato io a suggerire a Par e a Coll di venire qui, o perlomeno, ho avuto una buona parte nella loro decisione. Li ho già abbandonati una volta a Tyrsis, e adesso li abbandono di nuovo.»
Scosse stancamente la testa. «Ma non saprei che altro fare. Devo portare a termine ciò che mi ha chiesto Steff. Non posso ignorare...»
Ciò che stava per dire gli serrò con forza la gola, mentre gli lampeggiava nella memoria il ricordo dell'amico morente e il dolore della perdita gli tornava alla mente, acuto e pungente. Credette per un attimo di scoppiare in lacrime, ma si trattenne. Forse le aveva già piante tutte.
Padishar gli posò una mano sulla spalla. «Cavaliere, devi mantenere la tua promessa. Una volta terminato il tuo compito, torna qui. I ragazzi della Valle e io ti aspetteremo e ricominceremo.»
Morgan annuì, ancora incapace di parlare. Assaporò la pioggia sulle labbra leccandosele.
Il volto forte di Padishar si chinò verso di lui, vicinissimo, impedendo, per un solo istante, la vista di ogni cosa.
«Facciamo tutto il possibile in questa lotta, Morgan Leah. Tutti noi. Siamo nati liberi, come dice il nostro grido, Uomini, Nani, Troll, tutti. Non esistono guerre o battaglie personali; questa è una guerra che riguarda tutti. Dunque va' a Culhaven e aiuta chi ne ha bisogno; io andrò a Tyrsis e farò lo stesso. Ma non ci dimenticheremo l'uno dell'altro, vero?»
Morgan scosse il capo. «No, certamente no, Padishar.»
L'uomo fece un passo indietro. «Bene, dunque. Prendi questo.»
Porse a Morgan il suo anello con l'emblema del falco.
«Quando avrai bisogno di ritrovarmi, mostra questo a Matty Roh, al Whistledown di Varfleet. Farò in modo che lei sappia dove trovarmi. Non ti preoccupare. Questo anello ha fatto il suo dovere una volta; lo farà anche la seconda. Ora preparati a partire. E buona fortuna!»
Stese la mano e Morgan la strinse con forza. «Buona fortuna anche a te, Padishar.»
Padishar Creel rise. «Per sempre, ragazzo, per sempre.»
Attraversò nuovamente lo sperone fino a un boschetto di abeti, dove i fuorilegge e i Troll l'attendevano. Quelli in grado di farlo si alzarono. Furono scambiate parole di congedo, sommesse e indistinte nella pioggia. Chandos stava abbracciando Padishar, altri gli davano manate sulle spalle, alcuni, dalle barelle, alzarono le mani perché lui le stringesse.
Dopo tutto quello che era accaduto, era ancora l'unico capo che volevano, pensò Morgan, ammirato.
Osservò i Troll che iniziavano il viaggio verso nord tra le rocce, finché quelle gigantesche e pesanti figure non riuscirono più a distinguersi dal paesaggio che attraversavano.

Ora Padishar guardava verso di lui. Alzò il braccio e gli fece un cenno di saluto.
Voltò a est, verso i piedi delle colline. La pioggia lo sferzava e tenne il capo chino per proteggersi il volto. Gli occhi si concentrarono sul sentiero che si snodava davanti a lui. Poi ebbe l'idea di voltarsi indietro, per vedere coloro con cui aveva combattuto fianco a fianco e con cui aveva compiuto l'ultimo viaggio: erano scomparsi.
Allora si accorse di non aver parlato a Padishar della magia che ancora emanava dalla Spada di Leah, la magia che aveva salvato le loro vite. Non aveva mai raccontato agli altri il modo in cui aveva sconfitto Teel, in cui era riuscito a sopraffare l'Ombrato. Non c'era stato il tempo per parlare. Era qualcosa che non aveva ancora compreso in pieno. Non sapeva proprio perché ci fosse ancora della magia nella spada. Non era certo del modo in cui era stato in grado di evocarla. Aveva creduto che si fosse già esaurita completamente. E ora, era davvero esaurita? O ne era rimasta ancora tanta da salvarlo un'altra volta, in caso di necessità?
Si ritrovò a chiedersi quanto tempo sarebbe trascorso, prima di scoprirlo.
Scese con cautela lungo il fianco della montagna e scomparve nella pioggia.
Par Ohmsford andava alla deriva.
Non dormiva, perché dormendo avrebbe sognato e i sogni lo tormentavano. E non era sveglio, perché da sveglio avrebbe trovato ad attenderlo la verità che voleva disperatamente fuggire.
Si lasciava andare alla deriva, in bilico tra esistenze ben riconoscibili, rannicchiato nel grigio punto mediano tra ciò che è e ciò che non è, dove la mente non riusciva a concentrarsi e i ricordi restavano confusi, dove si sentiva al caldo e al sicuro sia dal passato sia dal futuro. Su di lui aleggiava la follia, lo sapeva. Ma la follia era la benvenuta e Par lasciava che essa lo chiamasse a sé senza lottare. Lo disorientava e distorceva la sua percezione e i suoi pensieri. Gli forniva un rifugio. Lo avvolgeva in un manto di non esistenza, erigendo un muro a difesa di tutto, ed era questo ciò di cui aveva bisogno.
Ma anche i muri hanno crepe e fessure che lasciano filtrare la luce e così pure la sua follia. percepìva le cose: sussurri di vita del mondo da cui stava cercando così disperatamente di nascondersi. Sentiva le coperte che lo avvolgevano e il letto su cui giaceva. Vedeva le candele ardere dolcemente attraverso una foschia liquida, capocchie di spillo di luce gialla come isole su un mare cupo. Strane bestie lo osservavano da scaffali, scatole e cassettiere, e i loro volti erano di stoffa e pelo con bottoni al posto degli occhi e nasi ricamati, orecchie cadenti o a punta, disposti in pose studiate, attente, che non mutavano mai. Ascoltava le parole che venivano pronunciate, aleggianti nell'aria come granelli di polvere su fasci di luce solare.

«Sta molto male, adorabile Damson» disse una voce.
E l'altra replicò: «Si sta difendendo, Talpa».
Damson e Talpa. Par sapeva chi erano, anche se non riusciva a metterli a fuoco esattamente. Sapeva anche che stavano parlando di lui. Ma non gliene importava. Ciò che dicevano gli era indifferente.
A volte vedeva i loro volti, attraverso le crepe e le fessure. Talpa era una creatura dal volto peloso, con lineamenti tondi e grandi occhi interrogativi che lo osservavano dall'alto, pensosi. A volte portava quegli strani animali a sedere accanto a lui. Par pensò che in fondo avevano una certa somiglianza con Talpa. Li chiamava per nome, parlava con loro, ma questi non gli rispondevano mai.
Ogni tanto la fanciulla lo imboccava. Gli metteva in bocca cucchiaiate di minestra e lo faceva bere e lui obbediva senza protestare. In lei c'era qualcosa che lo lasciava perplesso, qualcosa che lo affascinava, e una volta o due aveva cercato di parlarle, prima di arrendersi. Qualsiasi cosa egli volesse dire non riusciva a esprimerla. Le parole volavano via e si nascondevano, i pensieri svanivano. E Par osservava la faccia della fanciulla svanire con loro.
Eppure continuava a tornare. Sedeva accanto a lui e gli teneva la mano. La poteva sentire dal luogo in cui se ne stava nascosto, dentro se stesso. Lei parlava con dolcezza, sfiorandogli il volto con le dita, facendogli sentire la sua vicinanza anche quando non faceva nulla. Era la presenza della fanciulla, più di ogni altra cosa, a impedirgli di essere travolto completamente.
Par avrebbe preferito che la fanciulla lo lasciasse andare. Pensava che alla fine sarebbe accaduto proprio così: egli sarebbe stato trascinato in un punto così lontano che tutto sarebbe scomparso. Ma lei glielo impediva e anche se questo LO avviliva, e talvolta lo rendeva persino furibondo, tuttavia lo incuriosiva. Perché la fanciulla si comportava così? Era ansiosa di trattenerlo, o semplicemente voleva che lui la portasse con sé?
Cominciò ad ascoltare con più attenzione quando lei gli parlava. Le sue parole sembravano farsi sempre più chiare.
«Non è stata colpa tua» era ciò che gli diceva di continuo, e per molto tempo non riuscì a capirne il perché.
«Quella creatura non era più Coll.» Gli diceva anche questo.
«Dovevi distruggerla!»
Diceva queste parole, e di quando in quando aveva quasi la sensazione di capirle. Ma ombre scure e crudeli ostacolavano la sua capacità di comprendere ed egli era svelto a nascondersi.
Ma un giorno lei pronunciò alcune parole che lui comprese immediatamente. Non si sentì più trascinato alla deriva; i muri si frantumarono e ogni cosa entrò in lui con la furia di una gelida tempesta invernale. Iniziò a urlare e gli sembrava di non poter più smettere. I ricordi tornarono, spazzando via tutto ciò che aveva così pazientemente costruito per tenerli lontani, e la rabbia e l'angoscia si scatenarono. Urlò, e Talpa

si ritrasse; le strane bestiole rotolarono via dai bordi del letto, mentre egli vide le candele tremolare attraverso le lacrime e le ombre danzare di gioia.
Fu la fanciulla a salvarlo. Respinse la rabbia e l'angoscia, ignorò le urla e lo tenne stretto a sé. Lo tenne stretto come se la corrente potesse trascinarlo nuovamente lontano, come se corresse il rischio di essere spazzato via completamente. Quando infine le sue urla si placarono, si accorse di stringere a sua volta la fanciulla.
Allora dormì, un sonno profondo e senza sogni che lo sommerse del tutto e gli permise di riposare. Quando si svegliò, la follia se n'era andata, la corrente non lo trascinava più, e il dormiveglia era scomparso. Riconosceva nuovamente se stesso; riconosceva i luoghi in cui si trovava e i volti di Damson Rhee e di Talpa che gli passavano accanto. Lo lavarono e gli diedero degli abiti puliti, lo fecero mangiare e lo lasciarono dormire ancora un po'. Non gli rivolsero la parola. Forse capivano che non avrebbe potuto rispondere.
Quando si svegliò la seconda volta, i ricordi da cui si era nascosto riapparvero immediatamente, come creature che cercano di prendere fiato. Non erano più così tremendi, anche se lo rendevano triste e confuso e lo lasciavano con una sensazione di vuoto. Li affrontò uno a uno, permettendo loro di parlare. Poi Par prese le loro parole e le mise in controluce, per vederle con più chiarezza.
Si convinse che volevano dire che il mondo era stato capovolto. La Spada di Shannara giaceva sul letto accanto a lui. Non era certo se fosse sempre rimasta lì, o se Damson ve l'avesse messa dopo che era tornato in sé. Sapeva che la Spada era inutile. Avrebbe dovuto servire per distruggere gli Ombrati ed era stata del tutto inefficace contro Rimmer Dall. Egli aveva rischiato di tutto per impadronirsi della Spada, e ora sembrava che tutto ciò non avesse senso. Non possedeva ancora il talismano che gli era stato promesso.
C'erano troppe menzogne e troppe verità e non c'era modo di separare le une dalle altre. Certamente Rimmer Dall aveva mentito, questo lo poteva intuire. Ma aveva anche detto la verità. Allanon aveva detto la verità, ma aveva anche mentito. Nessuno dei due era esattamente quello che pretendeva di essere. Nulla era esattamente come veniva dipinto. Persino lui avrebbe potuto essere qualcosa di diverso da ciò che pensava di essere; la sua magia era un'arma a doppio taglio, proprio come lo zio Walker aveva sempre sostenuto.
Ma il ricordo più doloroso e amaro era quello che riguardava il povero Coll. Suo fratello era stato trasformato in Ombrato mentre cercava di proteggerlo, era diventato una creatura dell'Abisso e per questo Par l'aveva ucciso. Non ne aveva avuto l'intenzione, di certo non avrebbe voluto, ma la magia si era manifestata in tutta la sua irruenza e lo aveva distrutto. Probabilmente non sarebbe stato in grado di fermarla, ma questa considerazione razionale non gli era di alcun sollievo. La morte

di Coll era una sua responsabilità. Suo fratello aveva intrapreso quel viaggio a causa sua. Era sceso nell'Abisso a causa sua. Tutto ciò che Coll aveva fatto era stato a causa di Par.
Perché Coll gli voleva bene.
Pensò all'improvviso al loro incontro con lo spettro di Allanon, quando le imprese erano state affidate a tutti i membri della famiglia Ohmsford meno che a Coll. Allanon sapeva che Coll sarebbe morto? Perché non era stata fatta parola di lui, perché non gli era stato affidato alcun incarico?
Questo pensiero fece infuriare Par.
Il volto del fratello gli volteggiava davanti, mutando, attraverso tutta quella gamma di umori che rammentava così bene. Sentiva la voce di Coll, le sfumature della sua rozzezza, l'insieme delle sue varie tonalità. Rivisse le avventure che avevano condiviso crescendo insieme, le situazioni in cui avevano viaggiato, le persone che avevano conosciuto e di cui avevano parlato. Analizzò nei minimi dettagli i fatti delle ultime settimane, a cominciare dalla fuga da Varfleet. Erano soprattutto episodi marchiati dal suo senso di colpa, dal suo bisogno di accollarsi ogni responsabilità. Ma in realtà aveva solo voglia di ricordare come era stato suo fratello Coll.
Coll era morto.
Rimase disteso per ore a pensarci, mantenendo vivo quel fatto nella sua fantasia, nel silenzio dei pensieri, cercando di trovare un modo per renderlo reale. Eppure, non era morto, non ancora. Era troppo orribile per essere vero; il dolore e la disperazione erano troppo intensi per essere espressi. Una certa parte di lui rifiutava ancora di ammettere che Coll se ne fosse andato. Sapeva che quella era la realtà, eppure rifiutava di accettarla del tutto. Infine, smise di provarci.
Il suo mondo si fece più concreto. Mangiò e riposò. Di tanto in tanto scambiò qualche parola con Damson. Rimase disteso nella tana sotterranea di Talpa, tra i rifiuti del mondo superiore, egli stesso qualcosa di inutile, appena un po' più vitale degli animali di pezza che gli facevano da sentinella. Eppure, la sua mente era al lavoro. Promise a se stesso che alla fine avrebbe riguadagnato le forze. E allora qualcuno l'avrebbe pagata per quello che era stato fatto a Coll.

## 34

Il prigioniero si svegliò, emergendo dal sonno indotto da una medicina che lo aveva paralizzato subito dopo la cattura. Si trovava disteso su una stuoia, in una stanza buia. Le corde che gli legavano le mani e i piedi erano state rimosse e il pezzo di stoffa con cui lo avevano imbavagliato e bendato era sparito. Era libero di muoversi.
Si alzò a sedere lentamente, lottando per vincere un improvviso attacco di sonnolenza. Gli occhi si adattarono al buio ed egli riuscì a farsi un'idea della forma e delle dimensioni della prigione. La stanza era grande, più di trenta metri quadrati. C'era la stuoia, una panca di legno, un tavolino e due sedie accostate. C'era una finestra con persiane metalliche e

una porta pure di metallo. Entrambe erano chiuse.
Allungò la mano a tentoni e sfiorò la parete. Era fatta di blocchi di pietra e calce. Sarebbe stato necessario scavare un bel po' per uscire di lì.
Infine la sonnolenza passò e si alzò. Sul tavolino c'era un vassoio con pane e acqua; sedette a mangiare e a bere. Non c'era ragione di non farlo; se lo avessero voluto morto l'avrebbero già ucciso da tempo. Aveva solo delle vaghe impressioni sul viaggio che lo aveva condotto in quella prigione: i rumori del carro su cui viaggiava e dei cavalli che lo tiravano, le voci basse degli uomini, la stretta rude delle mani che lo tenevano per dargli da mangiare e metterlo a letto e il dolore che aveva provato ogni volta che restava sveglio tanto a lungo da provare qualcosa.
Sentiva ancora in bocca l'amaro delle droghe che gli avevano cacciato in gola con la forza, la mistura di erbe medicinali che gli aveva prodotto un gran bruciore e lo aveva lasciato senza conoscenza in un mondo di sogni che non aveva nessun contatto con la realtà.
Terminò il pasto e si mise di nuovo in piedi. Chissà dove lo avevano portato.
Senza fretta, poiché era ancora molto debole, si avviò verso la finestra sbarrata. Le persiane non si chiudevano perfettamente, c'era uno spiraglio tra l'una e l'altra. Con cautela, sbirciò fuori.
Si trovava molto in alto. La luce del sole estivo illuminava la campagna: foreste e collinette erbose si stendevano fino alle rive di un vasto lago che scintillava come argento liquido. Gli uccelli volavano sullo specchio d'acqua librandosi e tuffandosi, e le loro grida risuonavano nel silenzio. In alto, le deboli tracce di un largo arcobaleno dai vivaci colori erano tese come un tetto che si stendeva da una riva all'altra.
Il prigioniero trattenne il respiro, sorpreso. Era il Lago Arcobaleno.
Subito gettò lo sguardo sulle pareti esterne della prigione. Il vano della finestra si apriva verso l'alto ed egli riusciva a cogliere solo un'immagine parziale.
Le pareti erano di granito nero.
Questa scoperta lo lasciò interdetto. Per un attimo non riuscì a crederci. Si trovava all'interno della Sentinella del Sud.
"All'interno!"
Ma chi erano i suoi carcerieri? La Federazione, gli Ombrati, o qualcun altro ancora? E perché si trovava lì? Anzi, come mai era ancora vivo?
Per un attimo fu preso dallo sconforto ed appoggiò il capo al davanzale della finestra, chiudendo gli occhi. Ancora una volta tante domande. Sembrava che non dovessero finire mai.
"Che cos'era successo a Par?"
Coll Ohmsford si raddrizzò e aprì gli occhi. Premette il viso contro le persiane, scrutando la campagna lontana, e chiedendosi cosa gli avrebbero riservato i suoi carcerieri.

Quella notte Cogline sognò. Giaceva protetto dagli alberi della foresta che accerchiavano le cime brulle su cui un tempo s'innalzava l'antica Paranor, e si agitava sotto gli abiti, assalito da visioni che lo raggelavano più di qualsiasi vento notturno. D'un tratto si svegliò, con un sobbalzo. Era scosso da tremiti di paura.

Aveva sognato che i figli di Shannara erano tutti morti.

Per un momento fu convinto che fosse vero. Poi la paura lasciò il posto alla rabbia. Si rese conto che la sensazione provata era più probabilmente una premonizione, non una visione della verità.

Si calmò, accese un fuocherello e lo lasciò ardere per un po', per scaldarsi; poi prese un pizzico di polvere d'argento da una borsa che teneva legata in vita e lo fece cadere tra le fiamme. Si alzò un fumo che riempì l'aria circostante di immagini che tremolavano di luce iridescente. Attese, lasciando che danzassero mentre si allontanavano osservandole attentamente finché non furono svanite.

Poi grugnì di soddisfazione, spense il fuoco con un calcio, si riavvolse nelle coperte e si stese di nuovo. Le immagini gli avevano detto solo qualcosa, ma era tutto ciò che aveva bisogno di sapere. Lo avevano rassicurato. Il sogno era solo un sogno. I figli di Shannara erano vivi. Erano minacciati dai pericoli, naturalmente così come era stato fin dal principio.

Lo aveva compreso da quelle immagini mostruose e spaventose, portatrici di tristi presagi.

Ma così doveva essere.

Il vecchio chiuse gli occhi e il respiro rallentò. Non si poteva fare nulla per quella notte.

Tutto era come doveva essere, ripeteva a se stesso.

Poi si addormentò.

Termina qui il libro primo del ciclo l'Eredità di Shannara. Il libro secondo, Il Druido di Shannara conterrà ulteriori rivelazioni su Cogline che si definisce un Druido mancato e sulle peripezie dei figli di Shannara.